HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ENERO 1998 • $4,90

AÑO 1 • NUMERO 3

Te mostramos en exclusiva la aventura más esperada

The Curse of Monkey Island

MEGA REVIEW!

■ Quake 2



La última maravilla 3D de id Software

■ Monitores

Un extenso informe con todos los modelos y los datos técnicos





Reviews: Earth 2140 • Need for Speed II SE • Blade Runner • Dreams • NHL '98

VIRTUAL POOL™ 2

TODO NUEVO

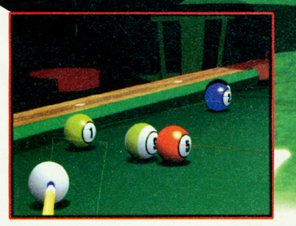
- La continuación del juego de pool más vendido en todo el mundo
- 50 mejoras con respecto al original, incluyendo el salto de bolas

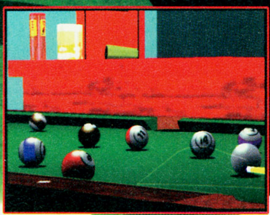


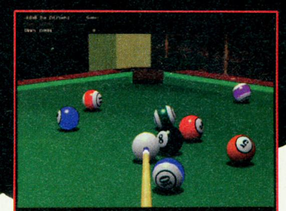


- Desafiá a un amigo en tu PC, o juga en dos computadoras via red o módem
- Simulación de todas las acciones físicas incluyendo fricción, velocidad y colisión
- Modo Torneo con 128 oponentes computarizados y ránking de jugadores

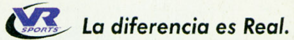
DISPONIBLE EN ENERO PARA WINDOWS 95







El Mejor Simulador 3D de Pool



CONSIGA ESTOS PRODUCTOS EN:











El nuevo aporte de LucasArts para los amantes de las aventuras gráficas

The Curse of Monkey Island

PAGINA 26

Luego de 5 años de angustiosa espera, LucasArts editó por fin la tercera parte de las aventuras de Guybrush Threepwood titulada The Curse of Monkey Island. En esta nota te mostramos todos los detalles de la aventura gráfica que no puede faltar en la colección de ningún aventurero que se precie de serlo.

Nota del Editor

Cada vez que comienza un nuevo año, se viven momentos muy especiales.

Nuevas ilusiones emergen de los corazones de la gente y la esperanza de cambiar algunas pequeñas cosas cotidianas, mientras algunos, los más afortunados, comienzan a planear o disfrutar sus merecidas vacaciones.

Acá en la redacción, también nos hemos dejado seducir por estos primeros días de calorcito, pero como de las PC no nos mueve nadie, nos quedamos para que todos nuestros lectores puedan seguir disfruntando de XTREME PC.

¿Qué juegos saldrán en este 1998? ¿Qué sorpresas nos tienen preparadas las compañías de software?

Creanme que nosotros estamos muchísmo más ansiosos de lo que se imaginan por ver todo lo que se viene.

Y no es para menos, con toda esta revolución que las placas aceleradoras han iniciado, los juegos para PC han cobrado una dimensión nunca vista bajo ninguna otra plataforma.

Como habrán notado, la tapa de este número está dedicada al Curse of Monkey Island, la mejor aventura en mucho tiempo y también muy esperada por todos los jugadores argentinos.

LucasArts nos convence una vez más que en lo que respecta a aventuras gráficas no está todo dicho, y siempre hay manera de darle aire a un género que parecía haber agotado todos los recursos.

¿Qué otra cosa sucedió este mes? Señoras y señores... ¡Salió el Quake 2!

Sí, el juego con la tecnología 3D que supera todo lo conocido a la actualidad hizo su aparición hace apenas unos pocos días y en el interior de este ejemplar encontrarás información acerca de todo lo que tiene.

Bueno, espero que les guste esta nueva edición de XTREME PC, y como siempre los invito a participar con sugerencias y críticas para hacer entre todos cada vez mejor esta revista.

NEWS — p.6

PREVIEWS

- Unreal — p.15
- Final Fantasy VII — p.18
- Star Wars: Rebellion — p.20
- Prey — p.22
- Mysteries of the Sith — p.24
- Grand Prix Legends — p.25

REVIEWS

- Earth 2140 — p.31
- Atomic Bomberman — p.33
- Virtua Fighter 2 — p.34
- X-Men: Ravages of the Apocalypse for Quake — p.36
- Quake 2 — p.38
- Dreams... to Reality — p.42
- Need for Speed 2 SE — p.44
- Turok: Dinosaur Hunter — p.46
- Blade Runner — p.48
- Shadows over Riva — p.50
- Longbow 2 — p.52
- Cart Precision Racing — p.54
- NHL 98 — p.56
- Virtual Pool 2 — p.57

HARDWARE

- Diamond Viper 330 — p.58
- Informe Especial: Monitores — p.59

INFORMES

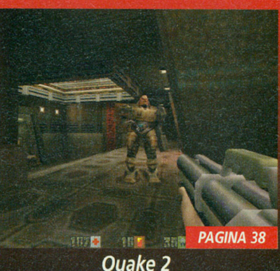
- MP3: El Futuro del Sonido Digital — p.64

TRUCOS Y SOLUCIONES

- Safecrackers — p.66
- F-22 Lighting II — p.68
- The Need for Speed 2 Special Edition - Postal — p.69
- Shadows of the Empire - X-Men TC - Test Drive 4 - Blood - Fire Fight — p.70
- Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - NBA Hang Time — p.71
- Gene Wars - I.Galactica - Warwind - MOO II - MAX - T.Hospital - S.Wars — p.72

CORREO DE LECTORES — p.76

PROXIMO NUMERO — p.80



PAGINA 38

Quake 2

La nueva maravilla tecnológica de id Software es también el arcade 3D más adictivo en años. Un Mega Review con todos los detalles.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ENERO 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR — Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION — Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE — Gastón Enrichetti, Martín Varsano

ILUSTRACION DE TAPA

Daniel Herbón

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Miguel García
Sebastián Di Nardo (Ilustración de Indice)

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Edit. Antartica SACIFE - Of. Comercial: MAG&A S.A.
Maipú 939 Piso 1 - Cap. Fed. - Tel.: 312-3222

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA — HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR — Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@sicoar.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD YA NUNCA SERÁN COMO ANTES...




FRANKIE


EL CONDE DRÁCULA


LA CRIATURA


EL HOMBRE INVISIBLE


DR. FLY


EL HOMBRE LOBO


SHERILYN


LA MOMIA

UN ALUCINANTE VIAJE EN EL QUE ENCONTRARÁS 5 ESCENARIOS: ESCOCIA, HOLLYWOOD, SUIZA, TRANSILVANIA, AUSTRALIA Y EGIPTO CON MÁS DE 100 PANTALLAS Y HASTA 50 PERSONAJES, ENVUELTOS EN UNA MISTERIOSA TRAMA, QUE TE AYUDARÁN A DESCUBRIR LA ENIGMÁTICA DESAPARICIÓN DE FRANKIE.


DESARROLLADO EN SVGA, PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE LOS SOFISTICADOS Y EXÓTICOS ESCENARIOS QUE ENCONTRARÁS.



HASTA 120 OBJETOS TE ESTÁN ESPERANDO PARA AYUDARTE EN LA SOLUCIÓN DEL ENIGMA. TU INGENIO SERÁ TU MEJOR ALIADO...


MÁS DE DOS HORAS DE LOCUCIONES INTERACTIVAS DIGITALES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.

¡RESERVA YA TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE!

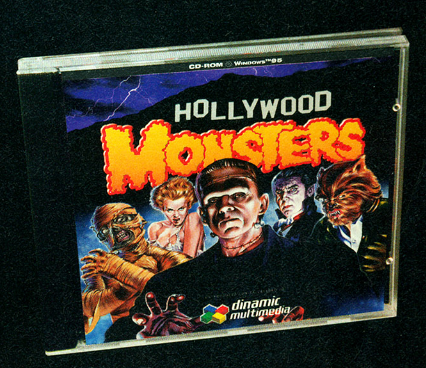
Una aventura gráfica de


PENDULO STUDIOS

MUY PRONTO A LA VENTA

POR SÓLO

$29.90-



CENTRO MAIL

Distribuido en Argentina por CENTRO MAIL
Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 371-1316



MADRID• MILÁN•BUENOS AIRES

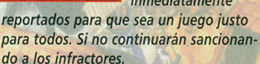


Ultima Online

Siguen los problemas

Origin ha lanzado hace ya dos meses el esperado Ultima Online, el gran juego de rol en el que pueden participar miles de personas a la vez, creando un personaje, comprando terrenos y casas, o sea un ciudadano honorable o llevando una vida de delincuencia asaltando a los pobres principiantes que se aventuran por primera vez en las afueras de la ciudad.

Ultima Online está muy lejos de ser un producto jugable en la Argentina, en principio porque el juego no se encuentra disponible por ningún distribuidor, sólo se encuentra a la venta en algunos negocios especializados o si tenés la suerte de que algún pariente o amigo viaje y te lo traiga de Estados Unidos.



Al margen de todo esto el juego es solo jugable mediante Internet y debido al lag (el tiempo que tarda la información en transitar de nuestra máquina al server y volver) es casi imposible de jugar a no ser que tengamos cablemodem.

El nuevo universo de Britannia se está expandiendo rápidamente y los problemas no tardan en aparecer, además de las constantes quejas de los usuarios por el lag, ahora se le suma los duplicadores de dinero.

¿Qué queremos decir con esto? Un grupo de usuarios descubrió un bug en el juego que les permitía duplicar el dinero que poseian. Además de tramposos estos usuarios resultaron ser nada discretos, comprando castillos y propiedades a lo loco. Encima pusieron en un boletín de información el truco para que todos los que quisieran pudieran agrandar sus bienes raíces en el mundo de Britannia.

Origin ya ha impedido el acceso de un usuario, Alchemist, por estas acciones, y está investigando a otros jugadores de los que se sospecha que hayan utilizado el truco, rompiendo el acuerdo de la licencia.

Lo más gracioso de todo esto es la forma descarada en que los usuarios tramposos se expandieron en el reino, si hubieran optado por actuar con cautela hubieran pasado meses hasta ser descubiertos.

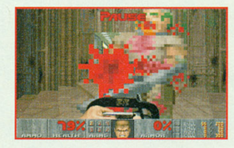
Una de las cosas que más aquejan a Origin es que al ser un mundo virtual tan vasto, es casi imposible predecir todas las cosas que un jugador pueda intentar y es su intención que no se exploten más los bugs sino que sean inmediatamente reportados para que sea un juego justo para todos. Si no continuarán sancionando a los infractores.

Problemas aparte Ultima Online, se vislumbra como una experiencia que irá mejorando día a día, gracias a los programadores trabajando en modificaciones en el juego permanentemente. Han llegado reportes que un Papa Noel recorrió las calles de Brittania el 24 a la noche, entregando regalos a los honrados y desagradables sorpresas a los malvados, además un lindo detalle fue el de la nieve que caia en ciertos sectores de este increible mundo.

Feliz cumpleaños Doom

Pese a que hoy por hoy la supremacía de los arcades en 3D la comparten Quake, Jedi Knight o mejor aún el excelente Quake 2, recientemente editado, Doom sigue ocupando parte de nuestros corazones. Cuantas horas habremos pasado los millones de personas que jugamos a esta auténtica maravilla que convulsionó el mercado de los juegos para PC.

Aún hoy se pueden conseguir nuevos niveles, sonidos y gráficos de usuarios que se niegan a dejar a su viejo y querido Doom en el olvido.



Bueno, hace unos días se cumplieron 4 años de su lanzamiento, y los fanáticos se encuentran de parabienes. TriStar, una de las principales productoras de Hollywood ha anunciado el inminente comienzo de la filmación de una película basada en los personajes de Doom.

La compañía no sólo espera un gran éxito de taquilla sino -como ya es común hoy en día- explotar también el mercado del merchandising.

Basándonos en las adaptaciones (o mejor dicho aberraciones) anteriores de juegos a la pantalla grande como Mario Bros o Street Fighter, el potencial debe basarse en la calidad de la película y no en la monstruosa cantidad de adictos al juego. Los fanáticos esperamos que TriStar haga un buen trabajo, pero aún así no podemos dejar de preguntarnos, ¿Quien será el protagonista?



Mortal Kombat en la TV

Después del suceso de taquilla que representó en la pantalla grande, la inagotable franquicia de Mortal Kombat prepara un nuevo movimiento que podríamos considerar una autentica fatality.



La nueva serie de Mortal Kombat será una inversión de dos grandes grupos, Warner Brothers Domestic Television y New Line Television que se preparan con todo para debutar en la primavera del '98.

La serie seguirá las aventuras de Kung Lao y sus compatriotas mientras protegen a la tierra en violentos combates de artes marciales. La serie promete ser una de las mejores en su estilo que alguna vez halla integrado la programación de la televisión.

Como dijo Scott Carlin, Vicepresidente de la Warner Bros Domestic Television: "Mas allá de ser una de las más reconocidas y vendedoras marcas en el mundo del entretenimiento, Mortal Kombat es un espectáculo visual que parece específicamente diseñado para destacarse en el mundo de las series televisivas".

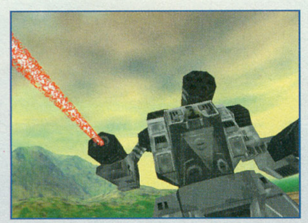


Aunque en Argentina no hayan llegado todos los productos relacionados a la serie Mortal Kombat no es sólo un juego, es una franquicia que ya ha generado más de 4 billones de dólares. El juego se ha transformado en una serie de dibujos animados, un CD de música tecno (un auténtico éxito en USA), un tour que recorrió incontables veces Estados Unidos, realizando eventos a lo Martin Karadagian y sus Titanes en el Ring, una colección de juguetes, un dibujo animado de larga duración y dos películas (la segunda se estrena en Argentina entre Enero y Febrero del 98).



Mechwarrior 3: Microprose tira la toalla

Tomando el relevo de FASA Interactive, ahora es Zipper Interactive quien está desarrollando Mechwarrior 3



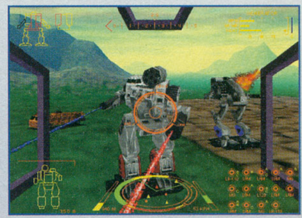
Las primeras dos partes de Mechwarrior fueron creadas por un equipo interno de Activision, pero FASA y ésta no lograron ponerse de acuerdo para firmar un nuevo contrato que extienda el tiempo de la licencia. En este punto ingresa Microprose que firma finalmente con FASA.

Pero el equipo que se encontraba desarrollando la tercera parte, renunció -se sospecha que por parte del acuerdo, finalmente disuelto a medias entre GT y Microprose-, el proyecto se le derivó a FASA Interactive, para ver si era posible desarrollarlo ahí. FASA aceptó, creyendo que sería posible hacer una conversión de su simulación Multiplayer de Battletech situada en Munga/Tesla ya que está realizada sobre PC, e intentarían convertirla en una experiencia de un sólo jugador.

Mientras que algunos miembros del equipo de FASA insistían en que el juego está encaminado, los directivos de Microprose y FASA no coincidían con estas opiniones y se dirijieron a Zipper Interactive, una compañía que ya posee un engine 3D listo para ser usado.

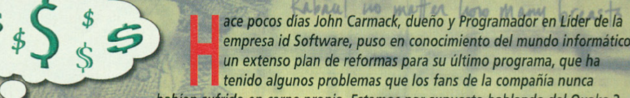
Hasta el momento sólo se sabe que ahora es Zipper Interactive la que se encuentra desarrollando el Mechwarrior 3, pero, ¿cuándo no? el juego ahora está retrasado como mínimo hasta él ultimo cuatrimestre del '98.

Mientras miles de fanáticos se impacientan por estos hechos, el grupo de programadores separados del proyecto ha sido dividido para asistir en la culminación e iniciación de otros juegos como Mechcommander, Shadowrun y un eventual Mechwarrior 4 (¡no nos hagan reír!).



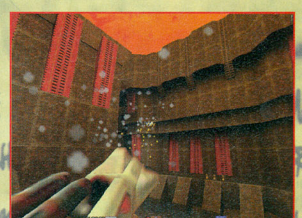


John Carmack... al rincon!



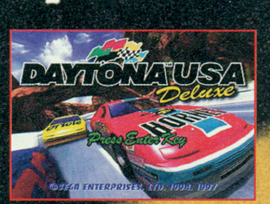
Hace pocos días John Carmack, dueño y Programador en Líder de la empresa id Software, puso en conocimiento del mundo informático un extenso plan de reformas para su último programa, que ha tenido algunos problemas que los fans de la compañía nunca habían sufrido en carne propia. Estamos por supuesto hablando del Quake 2. Las malas lenguas atribuyen la mayoría de las fallas a la falta de tiempo que tuvo el equipo que desarrolló el programa, que tenía que cumplir con la fecha pautada por su jefe con uno de los monstruos del mercado de entretenimientos: Activision.

Esta lista fue puesta en Internet horas antes del cierre de este número, así que fue incluida en las News porque creíamos que complementaba un poco el Review del Quake que se encuentra en esta misma revista. Según lo que pudimos ver solucionaría algunos de los problemas más graves que el Quake 2 sufría, tales como la velocidad de los rockets (uno de los puntos más flojos en el aspecto Multiplayer), el efecto de los teleporters, la repetición de los mensajes de la computadora en modo single player (si no presionábamos F1 un mensajecito que decía "computer updated" nos taladraba la cabeza infinitamente), y la reducción del daño que efectuaban el Hyperblaster y la BFG, que hacían a veces desbalancear un buen partido Deathmatch.



Sega se pone las pilas

Luego de que el 98% de los compradores de juegos de Sega se arrancaran los pelos al ver que los mismos anduvieran a 2 cuadros por segundo en un Pentium 2, decidió por fin programar los tan esperados upgrades para sus lanzamientos mas recientes y otros no tanto, como por ejemplo Sega Rally Championship un juego que tiene ya casi un año y por las fotos que pudimos ver de la versión 3Dfx esta quedando impresionante. Otros títulos como el Daytona USA Deluxe y el recientemente editado Virtua Cop 2 tienen sus respectivos Patchs en las fases finales de producción. Mientras tanto como adelanto ya se encuentra disponible el de Virtua Fighter 2 y el del Worldwide Soccer, estos funcionan bajo D3D y mejora enormemente los cuadros por segundo a los que se mueven, así como ligeramente su calidad gráfica.



Fox se pone en línea

Fox Interactive, la compañía responsable de Die Hard Trilogy y Día de la Independencia está preparando el lanzamiento de una nueva división. Su nombre, vaya originalidad será Fox Sports.

Además de los inminentes lanzamientos de Croc, un arcade similar (se podría decir que un robo descarado) al Mario de la Nintendo 64 y Alien Resurrection bajo Fox Interactive, el lanzamiento de la nueva compañía estará integrado principalmente por la franquicia de la franja Actua Sports de Gremlin Graphics. Entre los títulos a editar se encuentran: Actua Ice Hockey, Actua Soccer, Actua Golf y Actua Tennis.

Antes del acuerdo con Fox, Gremlin distribuía sus títulos mediante Interplay, bajo el sello VR Sports.

La gran encrucijada ahora es con quien se quedará John Madden, sin duda un gran título para el mercado norteamericano, y para el bolsillo de la gigante Electronic Arts que viene lucrando con esta franquicia desde hace más de 6 años, ya que el celebre comentarista ahora está atado contractualmente con Fox Network, y los interrogantes sobre en que sello terminará su nombre es una duda que inquieta a muchos.

Hasta el momento tanto Fox como Electronic Arts se han negado a responder al interrogante.

It's a Kind of Magic

Microprose después de decepcionar a todos los usuarios que compraron el Magic: The Gathering con la esperanza de enfrentarse a usuarios de todo el mundo mediante el prometido modulo Multiplayer.
Para los fanáticos del fantástico juego de cartas de Richard Garfield, Magic: The Gathering la espera no fue corta. Tras casi dos años de anunciado, Magic en su versión computarizada vió la luz no sin gran cantidad de bugs y una inteligencia artificial que parecía estar de nuestro lado más que del suyo, haciendo jugadas realmente ridículas que permitían a cualquier jugador experimentado explotar estas falencias para ganar fácilmente todos los partidos.

Tras unos cuantos patchs, ésto fue mejorando pero la versión Multiplayer seguía brillando por su ausencia.

Ahora parece que finalmente estos duelos online serán una realidad. Microprose anunció el lanzamiento de un update llamado Mana Link para mediados de Diciembre, sólo para los usuarios que hayan adquirido el paquete de expansión, Speels of the Ancients. El patch general para cualquier versión del Magic y en Francés, Italiano, Castellano y Alemán será lanzado a principios de Enero del 98.
El update será completamente gratuito.

Desde su lanzamiento Microprose vendió más de 250.000 unidades de Magic: The Gathering y Wizard of the Coast ha introducido en el mercado más de 2 billones (sí leyeron bien 2 BILLONES) de cartas.

Para los usuarios nuevos Microprose edita el 12 de Diciembre Duels of the Planeswalkers. Este paquete incluye el juego original, el ManaLink y un nuevo paquete de cartas virtuales.

Lands of Lore 2: La Restauración

Cuando Lands of Lore 2 salió a la venta hace un par de meses, lo poco que se le podía criticar eran los gráficos y el engine 3D, ya que estos no eran de última tecnología como nos hubiera gustado.

Además el juego sufría de pocos cuadros por segundo, aún en equipos nuevos, ante la demanda de los usuarios Westwood Studios se puso a trabajar en un patch que solucionará estos inconvenientes.

El productor Eric Wang se refirió al patch de esta manera: "Imagínense un mundo de intensa belleza y peligros mortales, ¡con aceleración 3D!. Situada en un entorno reaccionario, LOL2 es un juego de rol y aventuras donde el más pequeño movimiento puede activar cataclismos, escapes milagrosos o batallas letales. Usando los efectos más avanzados de las placas poseedoras del chip Vodoo 3Dfx, hemos sido capaces de realizar lo que en un principio estaba estipulado un mundo realmente asombroso, sin perder cuadros por segundo y calidad gráfica en el intento"

El patch ya está en nuestras manos y es realmente asombro –para cerciorarse solo miren las fotos– el juego ha mejorado drásticamente tanto en jugabilidad, como en aspecto gracias a esta restauración.

Para poder participar de esta nueva versión dirigite a www.westwood.com para bajarte el patch (no te preocupes son sólo unos 800k).



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Oh no more Dungeon Keeper

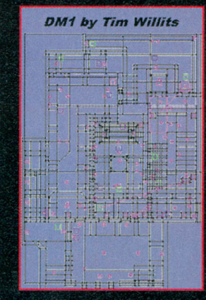
Contradiciendo versiones anteriores, Electronic Arts finalmente lanzó al mercado Deeper Dungeons, un disco de datos para el Dungeon Keeper. Cuando el juego en cuestión se convirtió en un éxito, Bullfrog prometió un disco de datos con más niveles y un patch para 3Dfx. Al anunciar el comienzo de la producción de la segunda parte supuestamente descartaron los proyectos anteriores, pero Electronic Arts nos sorprendió nuevamente al arribar a la editorial Deeper Dungeons. Este consta de 15 nuevos niveles para un sólo jugador, 15 mapas multiplayer, mejor inteligencia artificial y nuevos decorados para las mazmorras.

Sobre el patch de 3Dfx, con posibilidades de uno D3D, supuestamente debería estar disponible en este momento.

Worldcraft para Quake 2

Valve software anunció que su editor y generador de niveles para el Quake ya incluye soporte para su segunda parte recientemente editada (También compatible con Hexen 2).

Valve comentó que le debió agregar el soporte para el nuevo juego tras recibir cientos de E-Mail requiriéndolo.



En esta nueva versión (1.6) se incluye el soporte para características especificas del Quake 2 como los nuevos modos de transparencia o la

Continúa en la página 11

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Quake	id Software	Acción/Arcades	1
2	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	4
3	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	-
4	Blood	GT Interactive	Acción/Arcades	-
5	C&C: Red Alert	Westwood	Estratégicos	-
6	Diablo	Blizzard	RPG	-
7	Warcraft 2	Blizzard	Estratégicos	-
8	Heroes of Might & Magic 2	New World Comp.	Estratégicos	-
9	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	-
10	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	2

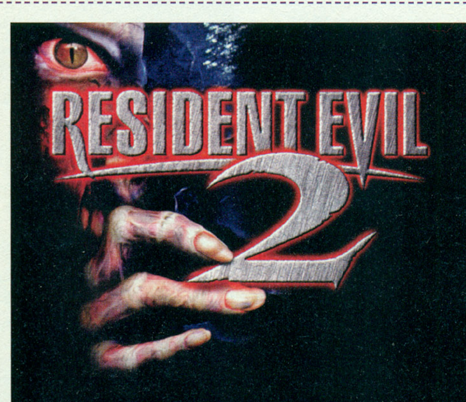
Bueno, acá lo tienen: El primer ranking confeccionado exclusivamente por todos aquellos lectores que se han animado a mandarnos un e-mail o una carta, para hacernos saber a que juegan.

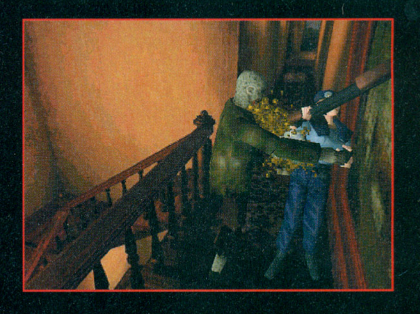
Como de alguna manera nos habíamos imaginado, los jugadores argentinos son muy especiales, y saben muy bien como elegir sus juegos favoritos.

Si bien encontramos muchos que se inclinan por lo mejor de los últimos productos, es notable la vigencia que siguen teniendo algunas obras maestras como Quake o Heroes of Might and Magic II.

Para realizar la presente tabla, se ha tenido en cuenta las votaciones que llegaron antes de la fecha de cierre, las posteriores se computaran con las del próximo número.

Por último, los volvemos a invitar para que sigan participando haciéndonos llegar a nuestra redacción su elección acerca de cual es el juego que merece estar primero en la tabla, para que mes a mes puedan ir siguiendo en esta página cuales son los juegos favoritos de los demás lectores.





EL HORROR VUELVE A LA PC

Cuando todavía nuestros estómagos se están recomponiendo del horror que absorbieron en la primera misión, Konami ya está preparando una secuela que deja a la primera a la altura de señorita maestra.

Tras resolver el enigma de Racoon Forest, pueblito en el que se realizaban horribles experimentos que desencadenaron los aberrantes eventos de Resident Evil.

Han pasado unos meses y el mal se ha esparcido a la ciudad. Todo está infestado y nadie está a salvo...

Konami se está esmerando de sobremanera en la creación de esta segunda parte ya que la primera generó ganancias por arriba de los 4 millones de dólares, (en sus versiones Saturn, Playstation y PC) sólo en Estados Unidos. No hay estadísticas sobre Japón, pero ahí también fue un super éxito en ventas, generando además un dineral en merchandising.

Aunque la versión para Playstation de Resident Evil 2 sale a la venta en Enero, los usuarios de PC deberán esperar un poco más para disfrutar de esta pequeña maravilla de la que pudimos apreciar una beta. En esta segunda parte recorreremos una ciudad envuelta en llamas, una estación de policías, todos convertidos en zombies y recibiremos ayuda de unos pocos que están a salvo, al menos hasta el momento. La calidad gráfica de esta segunda parte es superior en todos los sentidos y la voz de los personajes esta vez está un poco mejor realizada, los mantendremos al tanto de esta nueva secuela en cuanto haya mas novedades.

(Las fotos de esta nota son de la primera parte)



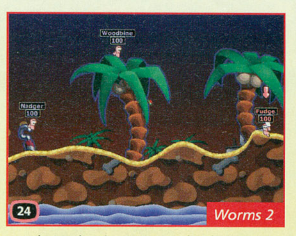
Pese a todo, Microprose sigue su curso independientemente

El fracasado intento por unir a GT (la segunda distribuidora de software a escala mundial) y a Microprose, no se ha concretado. Steve Race de esta última especificó que los dos meses del frustrado intento, produjo una reducción de las fuerzas de la compañía en lo que es su meta, sacar juegos al mercado.

Pese a todo, la compañía piensa editar en los meses venideros, M1 Tank Platoon II, Worms 2, Magic: Duel of the Planeswalkers, Ultimate Race Pro y Addiction Pinball. Y para el primer cuatrimestre del 98 los esperados, Guardians: Agents of Justice y Falcon 4.0.

Pero aquí no terminan los planes de Microprose de volver a ser como lo supo ser en la década del '80, una de las mejores empresas desarrolladoras de Software, para el resto del año tienen títulos de gran potencial como el esperado Mecharrior 3, Star Trek: Klingon Honor Guard, StarTrek: Birth of the Federation, X-Com Interceptor, MIG 29 y Starship Troopers (basado en la película de Paul Verhoeven que aquí se llamará "Invasión").


Falcon 4.0



Worms 2

Race Comentó al respecto del presente de la compañía: "Los dos meses perdidos en el intento de integración de la compañía ha derivado en el retraso de los productos", a lo que agregó: "Estoy realmente entusiasmado con el 1998, tenemos una gran cantidad de títulos casi terminados de extraordinaria calidad y suficiente dinero en nuestras arcas como para promocionarlos, nuestros cinco equipos de desarrollos han quedado intactos y ya hemos comenzado a revitalizar nuestro departamento de distribución para tener una presencia aun mayor en todas las grandes tiendas de Estados Unidos".

Age of Empires ahora sin limitaciones

Microsoft ha realizado un patch que saciará las demandas de los estrategas, que se quejaban de la versión original que no permitía construir más de 50 unidades a la vez. Esto se aplica tanto en partidos Multiplayer como de un solo jugador. Hay que tener en cuenta que todos los participantes de una sesión Multiplayer deben tener la misma versión de AoE. Además se ha añadido la opción "stand ground" a las unidades de la familia de las catapultas, esto permite dejarlas en estado de alerta, con lo que dispararán si detectan un ataque. Con este patch las unidades ganan en inteligencia, responderán con más fuerza a un ataque y encararán mucho mejor el camino a tomar cuando encuentren obstáculos en su ruta.





NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 9

habilidad de exportar texturas a filas separadas.

El upgrade a Worldcraft 1.6 es gratuito para usuarios registrados. Los nuevos deberán abonar U$S 35 (en USA o vía Internet) para registrar el programa.

Worldcraft fue desarrollado por el gurú en cuanto a niveles se refiere Ben Morris y subsecuentemente comprado por Valve cuando contrataron a Morris para formar parte del equipo de desarrollo de Half Life (Preview en el número 2 de XTREME PC).

La Nueva versión de Worldcraft, la 2.0 vendrá incluida con Half Life.

Epilepsia en cadena

La serie de dibujo animados, Pocket Monster Saga basada en un juego de Nintendo para su consola portátil Game Boy ha causado una reacción de epilepsia en mas de 600 chicos del Japón.

La fundación contra la epilepsia se pronuncio en comunicado de prensa en la que expreso que estos ataques no son una novedad y que ahora tomo estado publico por la magnitud de afectados.

Las advertencias a los estudios televisivos enviadas desde la fundación eran frecuentes sobre el constante peligro al exponer a la audiencia a luces parpadeantes o imágenes que se repiten intermitentemente. Es sabido que no todos corren este peligro pero los que tengan esta predisposición ciertamente se ponen en peligro.

Los síntomas afectan a la gente fotosensible (el 3% de los chicos de USA), y estudios realizados en este mismo país en 1997 demostró que casi 9000 chicos examinados, tienen reacciones adversas a luces intermitentes, a los que se les recomendó revisacion medica.

A causa de estos acontecimientos se calcula que la campaña de prevención epileptica se acentuara en los meses venideros y traera varios dolores de cabeza sobre todo a los productores de software.

3Dfx Voodoo 2

Más detalles sobre el ultimo chip de 3Dfx

Cuando todos estábamos contentos con el nuevo chiche que habíamos instalado en nuestras máquinas, y que nos hacía sentir como si hubiéramos tocado el cielo con las manos, de pronto una noticia nos sacudió de nuestro sueño, haciéndonos sentir nuevamente simples mortales. 3Dfx anunciaba la salida de su nuevo chip Voodoo Graphics. Su nombre, para que a nadie le quede ninguna duda sobre su superioridad, es Voodoo^2.

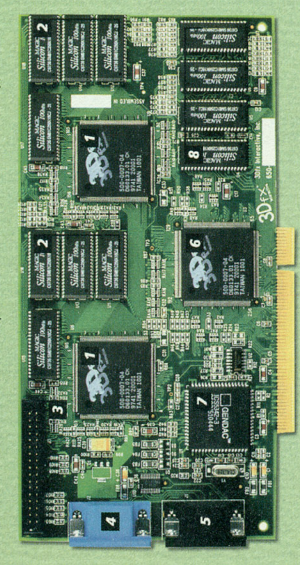
Cuando el chip original hizo su aparición no había ninguna compañía que pudiera acercársele a 3Dfx. Un año después, Nvidia y Rendition tienen chips con una perfomance similar. Teniendo en cuenta este dato, 3Dfx vuelve a elevar el estándar dejando a la competencia atrás.

El sueño de todo pibe...¡Dos Voodoo^2 conectadas entre sí por medio de un cable!. En el momento de la salida al mercado del Voodoo^2 esto tal vez suene una locura, pero 3Dfx está tan seguro que en un futuro, cuando los precios de las placas estén al alcance de todos, va a ser un upgrade por el que todos los fans optarán. Tan seguros están que los cables de conexión van a estar incluídos en todos las placas que se vendan.

Los datos sobre su perfomance son increíbles: Este chip es un paso adelante casi lógico para la compañía, pero realmente en esta ocasión se han superado: Según los números que pudimos conseguir, el nuevo chip es diez veces más rápido que la Nintendo 64, de cinco a ocho veces más rápido que la Playstation, tres veces más veloz que su antecesor.

Pero todos estos datos no significan nada si los comparamos con lo que tal vez sea una de las novedades más importantes del nuevo chip: La capacidad de unir dos placas Voodoo2 para llegar a duplicar la perfomance en la mayoría de las áreas. El link se podrá realizar de manera sencilla por el usuario, con la conexión de un cable en un slot de fácil acceso.

El precio inicial de las primeras placas con el nuevo chip será de $300.



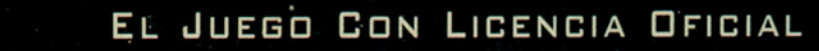
La Voodoo^2 por dentro

1- Unidad de mapeado de texturas. Nombre clave "Bruce". 2- Doble banco de 2 MB de RAM para las unidades de textura. 3- Slot para conección de 2 Voodoo^2 para acelerar la performance. 4- Salida al monitor. 5- Salida a la placa 2D. 6- Unidad de frame buffer. Nombre clave "Chuck". 7- Convertidor de señal analógica a digital. 8- 2 MB de RAM para el frame buffer.

FECHAS DE SALIDAS

10th Planet	Bethesda	Verano 98
Aces: X-Fighters	Sierra	Verano 98
Addiction Pinball	MicroProse	Otoño 98
Air Warrior III	Kesmai/I-Magic	3/98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Verano 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Verano 98 *
Battlezone	Activision	Verano 98
Black Dhalia	Take2	Verano 98
Curse of Monkey Island	LucasArts	Verano 98 *
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	3/98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	1/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent to Unde...	Interplay	Verano 98 *
Dominion	Ion Storm	1/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	6/98
Earthsiege 3	Sierra	Verano 98
European Air War	MicroProse	3/98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	2/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Fighter Squadron	Activision	Verano 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	4/98
Flying Nightmares 2	Eidos Interactive	1/98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Guardians: A. of Justice	Microprose	3/98
Hidden Wars	Ronin	2/98
Half Life	Sierra	3/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
IF-/A-18	Interactive Magic	4/98
Intel740 3D Chip	Intel	Verano 98
Interstate '77	Activision	3/98
iPanzer 44	Interactive Magic	2/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	Otoño 98
Jenga	Hasbro	4/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	3/98
M-1 Tank Platoon II	Microprose	Otoño 98
Magic: Planewalkers	Microprose	Verano 98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	Microprose	5/98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	6/98
MIG Alley	Empire	Invierno 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Verano 98
Myth:The Fallen Lords	Bungie	Verano 98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 98
Prey	Apogee/3D Realms	Fines del 98
Quest for Glory V	Sierra	Verano 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 98
Rebellion	LucasArts	1/98
Redguard	Bethesda	Verano 98
Return to Krondor	7th Level	Otoño 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Fines 98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Semper Fi	Interactive Magic	2/98
Skies	SegaSoft	Mediados 98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	3/98
Soldiers at War	SSI	3/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Fines 98
Starcraft	Blizzard	1/98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	8/98
S.W.A.T. 2	Sierra	1/98
Tex Murphy: Overseer	Access	1/98
TFX 3	DID	1/98
Touring Car	Sega	1/98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Verano 98
Ubik	Cryo	2/98
Ultimate Race Pro	MicroProse	2/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Warbreeds	Broderbound	2/98
Warcraft Adventures	Blizzard	4/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	6/98
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	3/98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Mediados 98
Worms 2	Microprose	1/98
Xfire	Sir Tech	2/98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías



MIB MEN IN BLACK™ THE GAME

PROTEGIENDO EL MUNDO DE LA ESCORIA DEL UNIVERSO...

...AHORA ES TU TURNO

Los Hombres de Negro regresan para una nueva aventura. Pero esta vez tú vistes el traje!

TODA LA ACCION

TODA LA AVENTURA

Con modelos 3D animados manualmente de las tres estrellas principales de la película, Will Smith, Tommy Lee Jones y Linda Fiorentino

Aventura de acción en tercera persona.

Con los mismos extraterrestres, armas extremas, y toda la acción de la película

Combate con armas, mano a mano y resolución de problemas.

El campo de acción se extiende desde Nueva York, hasta el Ártico y el Amazonas.

Una aventura completamente nueva.

Elije el agente MIB que quieras ser.

Todas las armas, todos los aliens, toda la acción.













previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Unreal — p.15

Este juego sigue siendo una de las grandes incógnitas en lo que a arcades 3D se refiere, y que lamentablemente no podremos vislumbrar hasta mediados de 1998. Para que te vayas internando en el mundo del Unreal, leé este preview con todos los datos.



Final Fantasy VII — p.18

Según los entendidos este es el mejor juego de rol de todos los tiempos, para cualquier formato. Te presentamos un preview exclusivo de la conversión que se está realizando para PC en la que Square Software se juega el todo por el todo para ingresar al mercado americano.



Star Wars: Rebellion — p.20

Uno de los pocos géneros en los que la saga Star Wars no estaba presente, la estrategia, es el blanco de este nuevo Rebellion, un juego que promete seguir el estilo de Master of Orion pero con un toque de tiempo real.



Prey — p.22

3D Realms quiere quitarse el estigma de que es una compañía que lo único que ha hecho es seguir los pasos de id Software. ¿Será el Prey, su última creación, luego de tantos retrasos, el encargado de poner las cosas en su lugar?



Mysteries of the Sith — p.24

LucasArts no se duerme en los laureles, tras satisfacer el apetito de los jugadores de arcades 3D con el Jedi Knight: Dark Forces 2, ya está preparando el disco de datos, que incluye entre otras novedades, una co-protagonista femenina.



Grand Prix Legends — p.25

Papyrus nos presenta su nuevo proyecto, una simulación automovilística del año 1967, donde correr era una tarea de sumo riesgo y la muerte acechaba en cada curva.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** Epic Megagames
- **DISTRIBUYE:** *GT Interactive / Edusoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mediados 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.unreal.com



Unreal

Todos los detalles del juego que promete ser el rival más importante del Quake 2

Te despertás en un pequeño cuarto con paredes metálicas, que está iluminado tenuemente por una rotura en el techo. Una pequeña cama plegable está pegada a la pared. Aunque no tenés idea en el lugar que te encontrás, tiene todo el aspecto de ser una celda. Al abrir la puerta, nos encontramos con otra de mayor tamaño, que cede al presionar un switch en una pared cercana. La vista que nos ha descubierto es la de un valle montañoso con un pequeño lago situados en una península.

Esto no era lo que te esperabas. La prisión que nos contenía resultó ser una nave espacial muy dañada, parcialmente enterrada en un cráter que seguramente se formó en el momento de la colisión.

Tomando un arma de la nave, salís a recorrer los alrededores de esta extraña



Acá podemos apreciar a uno de los aliens con los que tendremos que enfrentarnos en el mundo de Unreal.

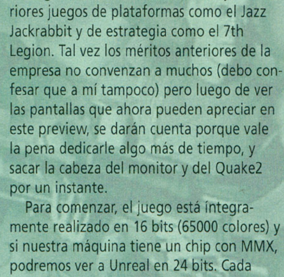
escena. Dos lunas coronan el cielo, y ruinas se ven a la distancia... Al igual que un enorme extraterrestre, comiéndose a uno de tus compañeros de celda.

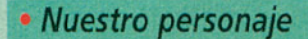
Esta es parte de la historia que los desarrolladores del Unreal han estado diseñando, para que disfrutemos de un arcade en 3D con algo que nos atrape mientras vamos recorriendo niveles, destruyendo alienígenas a nuestro paso.

El proyecto

Unreal es un arcade en 3D realizado por Epic Megagames, una compañía que debuta en el género, teniendo como trabajos anteriores juegos de plataformas como el Jazz Jackrabbit y de estrategia como el 7th Legion. Tal vez los méritos anteriores de la empresa no convenzan a muchos (debo confesar que a mí tampoco) pero luego de ver las pantallas que ahora pueden apreciar en este preview, se darán cuenta porque vale la pena dedicarle algo más de tiempo, y sacar la cabeza del monitor y del Quake2 por un instante.

Para comenzar, el juego está íntegramente realizado en 16 bits (65000 colores) y si nuestra máquina tiene un chip con MMX, podremos ver a Unreal en 24 bits. Cada arma está animada con cientos de cuadros de animación, y los monstruos tienen 600 polígonos, que les da una apariencia muy real y definida. Los niveles tendrán continuidad y coherencia entre sí.

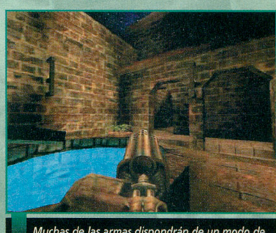




Nuestro personaje

La historia es más que interesante, pero aún nos falta saber como será el personaje que manejaremos a través del Unreal. Según informes de la compañía, podremos, además de seleccionar el sexo del mismo, transformarnos en cuatro criaturas diferentes durante distintas etapas del juego. Con una de las criaturas podremos volar, con otra nadar, la tercera será de un gran tamaño y nos permitirá destruir objetos, y la última será una pequeña que nos servirá para colarnos por lugares reducidos que de otra manera serían imposibles de acceder.

Las posibilidades que le darán al Unreal estas transformaciones serán sin duda muy interesantes, pero el potencial que los jugadores de Deathmatch vemos a esta opción es lo que seguramente más nos quita el sueño. La sola idea de transformarse en una criatura alada, volar hacia el



Muchas de las armas dispondrán de un modo de disparo secundario, al estilo del Blood.

techo de un nivel, esperando que pase alguno de nuestros contrincantes para luego atacarlo por la espalda sin que se de cuenta de lo que está ocurriendo, es algo que tentará a más de uno que esté leyendo esta nota.

Las armas

En el terreno de las armas parecería que, luego de juegos como el Doom, Duke Nukem 3D y Quake, estuviera todo dicho. Pero nada está más alejado de la realidad. Epic tiene planeado la incorporación de ocho armas, las cuales tendrán dos modos: Uno primario y uno secundario (esto de todas maneras no es algo nuevo, ya que el Blood, de Monolith, tiene esta característica), que podrá activarse en unos casos con otra tecla, y en otros la modificación será por medio de la cantidad de tiempo que mantengamos presionado el botón de dis-



Los escenarios tienen un nivel de detalle que dejará a más de uno con la boca abierta.



El editor de niveles del Unreal estará disponible junto con el programa, y nos permitirá realizar maravillas como ésta.

paro. En el caso de el lanza-misiles (una de las armas que está en proyecto) el disparo estándar es de un misil. Si mantenemos apretado el botón lo suficiente, podremos lanzar tres, seis y hasta un misil teledirigido. Todo depende del tiempo que quieras gastar en la acción, y de la posición en la que te encuentres en el medio de la batalla, en las cuales a veces segundos de diferencia cuentan para la victoria.

• La inteligencia artificial

En el pasado la mayoría de los juegos de este género sufrían de una inteligencia artificial muy precaria. Muchas compañías basaron toda su estrategia de ventas en una palabra que hacía olvidar los errores de AI a casi todos los fans: Multiplayer. Como dije antes, a casi todos, ya que un empleado de IBM llamado Steven Polge iba a hacer que nuestras horas frente al Quake no fueran escasas: Su Reaper Bot se convirtió rápidamente en una necesidad para todos los que estaban cansados de ver a nuestros enemigos caminar sin sentido por las habitaciones buscando en rincones, o siguiendo patrones de búsqueda muy sencillos de adivinar.

Polge creó los Reaper Bots en su tiempo libre como un hobby, así que el potencial de lo que pudo realizar en el Unreal teniendo acceso al engine del programa y con una disposición de tiempo completo es realmente enorme. Las criaturas que encontrarás en el Unreal tendrán diferentes personalidades, y esto se dará según el tipo de especie. Algunos tendrán un carácter muy agresivo, y actuarán de diferentes maneras en diferentes partes del nivel, dependiendo también de la situación en la que se encuentre. Los enemigos pueden huir cuando se sientan en desventaja, pero debés tener en cuenta que volverán con algunos otros de su especie para darte tu merecido. Además, irán aprendiendo el movimiento del nivel en forma progresiva, junto con nuestra forma de ataque, y ajustarán su modo de atacarte para hacerte más vulnerable. Otro factor con el cual contábamos en el Quake eran las luchas entre los monstruos, cuando alguno hería accidentalmente a otro en medio de una batalla. En Unreal esto sólo sucederá entre diferentes razas.

El modo multiplayer es uno de los puntos más interesantes del Unreal.

Los alienígenas serán capaces de comunicarse entre sí, coordinando de esta manera la forma de matarte más eficiente. Oiremos a criaturas como el Skaarj ladrando órdenes a sus pares en un idioma totalmente extraño para nosotros. Esto provocará, según han dicho los programadores entre risas, "un daño psicológico en los jugadores". La inteligencia de las criaturas es vital en cumplir esta tarea.

Como todas las criaturas superan los 400 polígonos en su complejo diseño, no encontraremos muchos enemigos en la pantalla al mismo tiempo. Esto, gracias a la elevada inteligencia artificial que poseeran, no jugará en contra del Unreal. Llegaremos en ocasiones a ver un máximo de cinco enemigos en un nivel, lo que creará un ambiente muy parecido a un Deathmatch.

• UnrealED

Tal vez la característica que diferencia al Unreal de los demás juegos de su estilo es la inclusión de un editor que no tiene precedentes en el género, y que sentará las bases de cómo deberán ser los editores en el futuro (¡un mensaje de atención para la gente de id Software!).

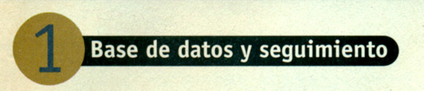
El UnrealED tiene todo el aspecto y las características de un programa de 3D comercial de miles de dólares, pero que está incluído en el paquete de un juego que cuesta menos de un cinco por ciento. La edición de los niveles será mucho más sencilla que en programas como el Worldcraft, y se estima que nos ahorraremos el 50% del tiempo que gastamos en la construcción con cualquier editor disponible en la actualidad. Esto se debe al sistema de construcción, que los programadores han dado en llamar "Construcción de Geometría Sólida": Esto significa que la construcción se basa en formas geométricas definidas, al contrario que en el Quake, que se realiza mediante vértices y polígonos.



Los programadores prometen que la inteligencia de los aliens será algo nunca visto en el género.

Si la gente de Epic Megagames puede ponerse de acuerdo con la fecha de salida del Unreal, que ha sido postergada cientos de veces para la desilución de sus fans en todo el mundo, y si las promesas por parte de la compañía se hacen realidad, entonces tendremos en 1998 uno de los candidatos más firmes al juego de acción del año.

Mucho más que un clásico, PcFútbol 5.0 Apertura 97.





La más completa y actualizada Base de Datos con todos los planteles del Torneo Apertura 97 presentados en una estructura profesional, más útil. El Seguimiento manual genera y actualiza las clasificaciones en cada competición.

2 Mánager



Nuevo Mánager, mucho más atractivo, que te permite fichar a los jugadores de tu equipo, diseñar las reformas del estadio y contratar al personal del club.

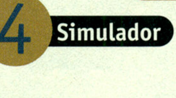


Un campo virtual, la perspectiva 3D, la cámara móvil y miles de animaciones nuevas para que veas los partidos desde al ángulo que desees.

Competiciones 3



Nuevas competiciones: la Copa Libertadores, la Intercontinental y el Desafío Europa-América. Por supuesto, el Torneo Apertura 97, el Clausura 98 y tantos Torneos sucesivos como seas capaz de disputar.



Con los comentarios de Marcelo Araujo







Distribuído en Argentina por CENTRO MAIL
Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 371-1316



MADRID• MILÁN•BUENOS AIRES

pc cd rom Windows™95

Final Fantasy VII

El mejor RPG de Playstation de todos los tiempos próximamente en tu PC

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *RPG*
- **COMPAÑIA:** *Square Soft*
- **DISTRIBUYE:** Eidos Interactive
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible
  Completa: Primavera '98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.squaresoft.com

Square Soft, una de las empresas japonesas más exitosas en producir software de entretenimientos para consolas (Super Nintendo, Playstation) nos tiene preparada una gran sorpresa a todos los jugadores de PC: Se está preparando una versión de Final Fantasy VII que funcionará bajo Windows 95, contando con las ventajas de la tecnología de las placas aceleradoras que soporten 3Dfx.

Durante los últimos años, esta empresa nos ha demostrado que sabe muy bien como producir RPG en tercera persona. De hecho, los más renombrados, por no decir los mejores pertenecen a la serie Final Fantasy.

La séptima entrega no es solamente la más brillante de todas, sino que ampliamente es el mejor juego del género disponible a la actualidad.

Final Fantasy VII, desde su primera aparición en Japón un año atrás, exclusivamente para el sistema Playstation, rompió los records de ventas, (el impacto fue tan grande, que miles de japoneses dejaron de trabajar ese día, para hacer la cola en los comercios especializados y poder adquirirlo) marcando un antes y un después en lo que el estilo de juego representa.

Más tarde, en septiembre de este año, la versión traducida al inglés consiguió que millones de jugadores en todo el mundo pudieran acceder al producto, descubriendo un universo fascinantemente futurista.

Barret, líder del grupo Avalanche, es uno de los principales heroes de esta historia.

• La historia

Cloud, fue un soldado de Shinra, (la mega corporación que representa el gobierno en el universo de FFVII) pero por razones personales ha dejado su antiguo trabajo y ahora se gana la vida como mercenario a sueldo.

Shinra ha estado realizando extraños y peligrosos experimentos, que se irán revelando a medida que transcurre la historia. Entre ellos, están los reactores Mako que absorben la energía vital del planeta poniéndolo en peligro.

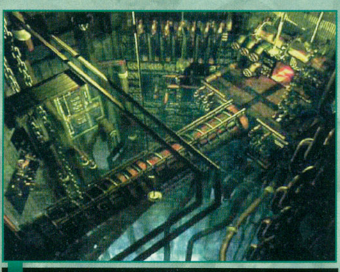
Cloud es contratado por Barret, líder de un pequeño grupo rebelde conocido como Avalanche, que trata de poner fin a los macabros planes del gobierno. Luego se une a ellos, reencontrándose con algunos amigos de la infancia y con una antigua novia llamada Tifa.

A partir de este momento se ve involucrado en una suerte de sucesos, que lo llevan a conocer a los otros personajes del juego y de alguna manera lo conectan con su propio pasado y hasta con su verdadero origen...

A cada uno de los personajes protagonistas, les llegará su momento y se podrán lucir bien derrotando antiguos miedos y viviendo diferentes historias que pueden llegar a conmover a más de un jugador.

Una figura siniestra aparece en escena, se trata de Sephiroth, antiguo mentor de Cloud, quien parece tener sus propios planes para destruir el planeta, representando una amenaza tan grande que hasta el propio gobierno contrata mercenarios (un grupo conocido como los Turks) para intentar detenerlo.

Pequeños toques de buen humor que encajan perfectamente con el contexto de la historia, harán al juego aún más divertido.



Los efectos de luces de los escenarios le dan al juego una mayor ambientación futurista.

• El juego

Para quienes no estén familiarizados con los Final Fantasy, me gustaría decirles que en muchos aspectos tienen bastante que ver con una aventura gráfica, pero con puzzles bastante más sencillos.

A medida que transcurre el juego se irá narrando la historia, que tal vez sea lo que más engancha a los jugadores.

Al comenzar, sólo tendremos control de Cloud, pero más adelante se nos irán sumando nuevos personajes (9 en total), con características diferentes, a los que podremos controlar en grupos de tres.

La variedad de escenarios y la ambientación es realmente impresionante, por algo será que el juego vendrá presentado en 3 CDs.

Durante la aventura, exploraremos diferentes ciudades. En ellas encontraremos tiendas en donde podremos comprar todo lo necesario (armas, protecciones, materia, objetos) para sobrevivir en el mundo de FFVII.

Con las diferentes armas y protecciones podremos mejorar las características de nuestros personajes, en cuanto a resistencia y ataque.

A la materia podemos darle dos usos diferentes: El primero sería el equivalente a la magia usada en otros juegos similares, ya que a través de ésta se puede acceder a los diferentes hechizos, y el segundo será la



Este inocente bar es en realidad la guarida secreta de Avalanche. Detrás de la barra podemos ver a Tifa.

posibilidad de adicionarla a las armas y armaduras, alterando sus propiedades (por ejemplo combinando la materia Lighting a una espada, es posible que el resultado sea una espada eléctrica).

Los diversos objetos tendrán distintos usos. Algunos serán curativos, otros incrementarán el contador de magia. En algunas situaciones nos será necesario usar objetos especiales para resolver una situación.

Mientras exploramos el mundo, deberemos enfrentar variedad de enemigos. El sistema de combate será por turnos y al finalizar los mismos se aumentará la experiencia de los personajes que estamos controlando.

Cada vez que se acumule determinada cantidad de experiencia, los niveles se incrementarán automáticamente, así también como las características que lo constituyen: fuerza, destreza, velocidad, energía, etc.

Cada vez que un personaje nuestro sea herido, descenderá el marcador de energía y aumentará el de límite. Cuando el marcador de límite alcance el máximo, podremos hacer uso de un movimiento especial. A medida que aumente el nivel del personaje, aprenderá nuevos límites.

Otro de los atractivos con el que contará el programa, es la invocación de poderosos dioses (mediante el uso de una materia especial de color roja) que acudirán en nuestra ayuda en los combates. Estos seres elementales están tan bien hechos, que podría decirse que hasta que no los hayan visto todos, no habrán visto nada.

Para movernos por el mapa, se nos irán facilitando variedad de vehículos que nos permitirán acceder a los diferentes tipos de terrenos.

Uno de los pequeños detalles apreciables, es la incorporación de pequeños mini juegos arcades, muy bien realizados. En uno de ellos Cloud deberá escapar de los hombres del gobierno en una Harley Davinson, mientras protege a sus compañeros del grupo Avalanche, que viajan en una camioneta.
Todo los mini juegos están realizados completamente en 3D y para ser sinceros, muchos de ellos son mejores que algunos productos comerciales que se venden independientemente.
Quienes jamás hayan jugado un RPG, pueden pensar que todo esto es complicado, pero puedo asegurarles que es muy sencillo, gracias a la comodidad de la interface.

Además Final Fantasy VII, puede ser uno de los mejores programas para iniciarse en los RPG, ya que a medida que transcurra el juego se nos irá explicando como hacer cada cosa.

• Los gráficos

Por primera vez, se ha aplicado la tecnología 3D a este estilo de juego en su totalidad.



Cloud a las puertas de un misterioso templo oculto. ¿Qué encontrará del otro lado del puente?

Si bien Wild Arms (otro título famoso de Playstation) en las partes de combate contaba con muy buenos gráficos 3D, la exploración de los niveles era en 2D.

El arte en la introducción y las diferentes escenas intermedias que veremos durante el juego serán realizadas con gráficos renderizados muy reales. Diferentes efectos de luces y niebla, le darán al mundo futurista de FFVII un aspecto sombrío único y fascinante.

Los niveles son un derroche de imaginación y la calidad con la que se realizará cada uno de los detalles gráficos es impresionante.

Si bien los decorados serán renderizados, tendrán algunos retoques para incrementar la calidad visual. Se usarán polígonos para conseguir más interacción entre éstos y los personajes, consiguiendo una sensación de realismo mayor.

Para el diseño de los numerosos enemigos y de los protagonistas, se usará un sistema de polígonos texturados, como es habitual en los juegos de última generación.

Cada personaje será muy particular, y tendrá actitudes e historias propias que le darán más personalidad. Una de las principales metas del equipo de desarrollo gráfico, es cuidar el detalle en las animaciones, tratando de conseguir la mayor fluidez posible.

Como es de esperar en los productos japoneses, existirá un cierto erotismo en los personajes femeninos, como es el caso de Tifa que al vencer en una pelea, la cámara la enfocará suspirando de manera que sus naturales curvas sean más notables.

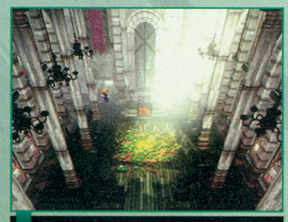
• En resumen

Es indiscutible que la gente de Square Soft se está esmerado en conseguir su mejor producto, superando las expectativas de todos los jugadores creando un RPG con gráficos completamente en 3D. Sólo queda esperar, para ver que respuesta tiene por parte de los jugadores de PC, les deseamos toda la suerte y esperamos que superen el éxito que alcanzaron con su versión para Playstation.

Final Fantasy VII tiene un potencial incomparable. Después de haber jugado a casi todos los RPG disponibles para cualquier plataforma, éste sin duda ha sido el mejor que pasó por mis manos.

Si el equipo responsable es lo suficientemente inteligente para desarrollar este producto y aprovecha todas las ventajas que la PC ofrece, tendremos muy pronto un título que dará mucho que hablar.

Aunque a la empresa japonesa no le gusta dar demasiados detalles sobre este juego, ha dicho que estará disponible para la próxima primavera, y se ha hecho oficial que la distribución en América y en Europa estará a cargo de Eidos Interactive.



La arquitectura de los escenarios, como lo muestra esta catedral es realmente imponente.

Star Wars: Rebellion

El primer juego estratégico de LucasArts que será desarrollado por una compañía externa

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Coolhand Interactive*
- **DISTRIBUYE:** *LucasArts*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Verano 98*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com

LucasArts está trabajando en un nuevo producto basado en la saga Star Wars. Esta vez le ha tocado el turno al género de estrategia y para desarrollarlo ha recurrido por primera vez a una compañía externa, nada menos que a Coolhand Interactive, la cual entre otros títulos se ha destacado por el clásico Harpoon II.



Podremos jugar solos o en multiplayer, a través de LAN, modem o serial e Internet.

El principal motivo de esta decisión es que esta pequeña compañía de Palo Alto, demostró conocer bastante el tema y es la más capacitada para llevar a cabo el proyecto. Por otra parte, el mismo Scott Witte, director y responsable de SW:Rebellion declaró que desde hace 19 años que viene soñando desarrollar un juego como éste, e inclusive algunos años atrás creó un juego de tablero con un concepto similar con el único objetivo de jugarlo con sus amigos.

Para empezar, aunque se desarrolla en tiempo real, poco tiene que ver con los estandar C&C o Warcraft, más bien seguirá el estilo de Pax Imperia 2 o de Master of Orion, lo cual implica que los creadores han optado por el camino más difícil.

Todos sabemos que si hubieran decidido hacer un C&C con unidades como AT-AT Walkers o los Snowspeeder hubiera sido un éxito rotundo, más teniendo en cuenta todas las ventajas en cuanto a historia y puesta en escena que el universo Star Wars ofrece, pero la realidad es que a LucasArts no le interesa para nada ser uno más de los clones de los juegos mencionados que han inundado el mercado este último año.

La idea surgió en una de esas reuniones, en la que los diseñadores se juntaron a comer pizza, y mientras masticaban iban tirando ideas, al parecer lo suficientemente buenas como para ser aceptadas por la exigente LucasArts.

El juego se desarrolla en un universo de hasta 200 planetas, que debemos explorar y conquistar para obtener los recursos necesarios para mantener nuestra causa, cumpliendo por primera vez el rol de un comandante estratégico de cualquiera de los dos ejércitos enfrentados.

Como detalle especial se han utilizados a los principales personajes de la saga como Luke Skywalker, Darth Vader, la princesa Leia y Mon Mothma entre otros, a quienes podremos controlar y asignarle misiones.

El objetivo para finalizar el juego, cambia lógicamente dependiendo del lado que hayamos optado. Del de la alianza rebelde habrá que capturar a Darth Vader, al propio emperador Palpatine, y destruir la ciudad imperial. Del lado del imperio capturar a Luke Skywalker, a Mon Mothma y destruir las guaridas de los rebeldes.

Los personajes tendrán importancia fundamental para alcanzar el éxito de una misión: Por ejemplo, si intentamos convencer a un planeta para que se una a la causa, un personaje con nivel alto de diplomacia tendrá mas chance de triunfar.



C-3PO y IMP-22 serán los responsables de brindarnos información durante el juego.



El juego se desarrolla en un universo de 200 planetas que deberemos explorar y conquistar.

Además de construir, organizar y conseguir aliados, tendrás que tratar por todos los medios de hacerle la vida imposible a tu adversario mediante sabotajes, secuestros, etc.

Existe un modo de ataque directo. La perspectiva de esta parte será en 3D, y seleccionando grupos de unidades deberemos indicar los objetivos que queremos atacar y la estrategia a seguir. Las secuencias de batalla durarán varios minutos, y en ellas estarán implementadas variedad de efectos visuales especiales.

Para facilitar el aprendizaje de la interface contamos con una enciclopedia con información de cada uno de los elementos. Se han utilizado dos personajes conocidos como agentes: C-3PO (fuerzas rebeldes) y IMP-22 (fuerzas imperiales), quienes además serán los responsables de brindarnos la información de todos los acontecimientos durante el desarrollo del juego.

Star War: Rebellion contará con varios niveles de dificultad para jugar solo y la posibilidad de jugar en multiplayer, de a dos mediante módem, serial o LAN. Como con el resto de los juegos de LucasArts los derechos para jugar por Internet son exclusivos de Microsoft y seguramente habrá un lugar en su Gaming Zone.

Según los últimos informes recibidos, el juego está prácticamente terminado y estará disponible al público en los primeros meses del 98.



Prey

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *3DRealms*
- **DISTRIBUYE:** *GT Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No disponible
  Completa: Verano 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.3drealms.com

3DRealms parece encaminado, después de muchas vueltas, con un arcade que quiere ser el mejor en mucho tiempo

Muchos aún nos preguntamos que es de la vida del juego que originalmente en 1995 iba a ser uno de los más fuertes contendientes del Quake, y que fue demorándose en problemas y cambios de equipos de programación dentro de la empresa 3DRealms. El juego se llama Prey, y según comentarios de Paul Schuytema, líder del proyecto, está avanzando mejor que nunca. Veamos un poco en que posición está en la actualidad:

Prey es el primer juego de la línea Talon Brave de 3DRealms. En el juego el personaje principal será un indio americano (que por supuesto se llama Talon Brave) que se ve inmerso en una aventura de proporciones galácticas en la cual deberá combatir no a una, sino a tres razas alienígenas.

Prey utiliza la nueva engine de 3D de última generación de 3DRealms, basada en una tecnología que la compañía ha dado en llamar "Portal", que supuestamente nos ofrecerá una libertad de movimientos sin precedentes, en un mundo que cambiará constantemente.

La historia

Uno de los cambios más importantes que está realizando Paul Schuytema desde que ingresó al equipo de 3DRealms encargado de darle vida al Prey, es darle una historia con profundidad, un punto que no estaba muy organizado en sus comienzos.

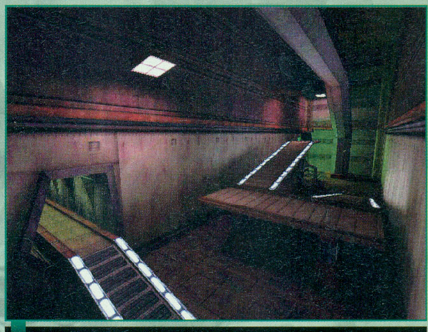
Paul desarrolló la historia de Talon Brave y su lucha con los Trocara, una trinidad de especies alienígenas que están siendo cautivas (por alguna razón) por otra raza llamados Keepers. Las cuatro razas residen en cuatro islas que están dentro de una esfera que contiene un sol artificial como núcleo. Este "planeta" es realmente una enorme nave espacial que existe en nuestro universo. Nuestra misión será impedir la destrucción de la tierra por parte de los extraterrestres.

Por supuesto, esto todavía es un boceto premilinar de lo que podría ser la historia, y como todavía la fecha de salida del Prey es muy lejana (Principios de 1999), podría cambiar radicalmente a través de este año.

El personaje

Poco se sabe por el momento acerca de quien será el encargado de llevar a cabo tan arriesgada misión, salvo el hecho de que será un Indio Americano llamado Talon Brave Sun. Los programadores dijeron al respecto: *"La palabra 'talon' es una garra de las aves de presa. 'Brave' se refiere al origen indio del personaje, pero además tiene un doble sentido , ya que 'brave' significa valiente".*

Esta es una de las pocas imágenes disponibles de lo que será el aspecto de los enemigos que deberemos enfrentar en Prey.

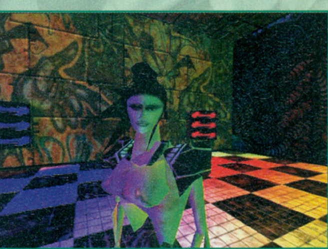


La clave de la innovación del Prey estará dada por la implementación del nuevo engine basado en la tecnología "Portal".

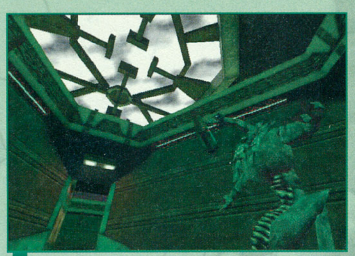
El engine del juego

Hay tantos aspectos interesantes en lo que respecta al engine, que nos pareció mejor idea organizarlo en ítems para diferenciarlos mejor. Para comenzar:

• Engine de verdaderos polígonos 3D: Seis grados de libertad de movimientos darán la habilidad de moverse y mirar en cualquier dirección, además del hecho de no tener restricciones en lo que a construcción de niveles se refiere. El único límite es que a mayor complejidad en el diseño, la velocidad del juego se verá más comprometida.



Realmente no sabemos si es un Trocara o un Keeper, pero seguramente nuestro personaje intentará hacerse amigo...



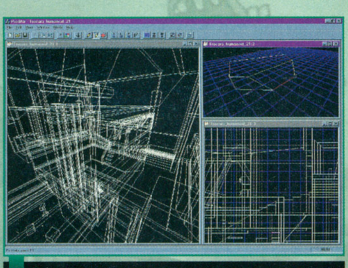
En el Prey podremos apreciar los efectos de luces, que estarán realizados íntegramente en 16 bits (65.000 colores).

• Colores en 16 bits y MIP Mapping:
Los colores por defecto en el Prey serán 65536, más el agregado del MIP Mapping, un método que utiliza múltiples texturas, reduciendo la pixelización cuando nos acercamos a un objeto. Esto permitirá ambientes y objetos más realistas, y ninguna degradación cuando nos acerquemos, por ejemplo, a una pared.

• Efectos de luces avanzados:
Tal vez una de las características más novedosas del engine en sí.

- Luces de Colores: Con efectos similares a los vistos en el Quake 2.

- Luces Dinámicas: Las luces en el prey no serán estáticas. Se podrán movilizar a través de los niveles.



El editor del juego estará incluído en la versión registrada del Prey. Este fue diseñado de cero con la llegada de P. Schuytema.

- Luces con Radiosidad: Pueden reflejarse en cualquier superficie del juego, incluyendo a nuestro personaje. Esto hará mucho más reales los efectos lumínicos.

- Sombras: Cuando un objeto bloquee una fuente de luz emitirá sombra. Esto lo diferenciará de la mayoría de los juegos que proyectan las sombras automáticamente.

•Kinematics:
Prey tendrá un sistema de animación de los caracteres Kinético e Interpolado. Esto dará la impresión de animaciones más suaves sin la necesidad de incluír más cuadros en la animación.

•Condiciones de Tiempo:
Niebla y posiblemente otras condiciones climáticas, como la lluvia o la nieve pueden estar presentes en el Prey.

• Los portales

La clave de la innovación del Prey es la implementación del nuevo engine basado en la tecnología "Portal". Esta tecnología permite que los lugares y los eventos que se desarrollan dentro de éstos fueran imposibles de realizar en la vida real, o como estamos acostumbrados a ver por las leyes básicas de la física. Otros engines, como el del Quake, utilizan una técnica llamada BSP (Particiones Binarias del Espacio). La tecnología Portal difiere del sistema BSP en muchas formas. Según Paul Schuytema: *"Lo que la tecnología Portal nos da es la habilidad de romper con la geometría estática. Nuestros ambientes pueden alterar la geometría dinámicamente, durante el juego, en formas mucho más interesantes que simplemente la apertura de puertas o plataformas móviles que encontramos en casi todos los juegos basados en la tecnología BSP".*

En los juegos que estén basados en sistema Portal, los mundos estarán hechos por poliedros convexos conectados con polígonos, permitiendo visibilidad a través de las celdas de los poliedros. *"La idea es que estas celdas estan guardadas en una estructura gráfica que, cuando se unan entre sí, se van a acomodar de una manera correcta"*, explica Joe Gilby. *"Para hacerlo más claro, si estamos en un cuarto con una puerta abierta que da a otro cuarto (un portal o "nivel" diferente), los cuartos alejados se dibujarán primero, pero sólo las piezas que sean visibles a través de la puerta. Las celdas subdividen al mundo en pedazos que rápidamente identifica las áreas de mayor interés, y los objetos que existen en esas celdas".*

Estén atentos a los próximos números que los vamos a mantener al tanto de cualquier cambio en lo que parece ser otro sensacional juego de 3D Realms.

Las Armas

Te revelamos los secretos acerca del arsenal de Talon

Prey tendrá apróximadamente cinco armas disponibles para su versión shareware y diez para su versión completa (Paul Schuytema reveló a los fans del género que los episodios shareware estarán disponibles un mes antes que la versión completa). 3D Realms está manteniendo en el más oscuro secreto como será el arsenal que nuestro personaje tendrá a disposición para despachar a los alienígenas, pero hemos podido averiguar que tal vez algunas de las armas tendrán relación con el pasado nativo de Talon (algo similar al Turok).

Un tema casi descartado por los programadores es el uso de armas mágicas (al estilo Hexen II).

En la exposición de E3 que se hizo en Atlanta el año pasado, 3D Realms mostró una de las armas en plena acción en una demo. Se llama Crystal Gun, y todavía no se ha confirmado si estará en la versión final del Prey.

La Crystal Gun parece obtener su poder del cristale usando energía eléctrica. Emite un rayo que al impactar realiza una onda altamente destructiva (como se puede ver en la foto de más arriba). Dependiendo del cristal que se coloque en el arma, los efectos pueden variar.

La Crystal Gun nos da una pequeña demostración de lo que podemos esperar de 3D Realms en el Prey, y ya nos estamos imaginando como será el arsenal con el que contaremos para destruir todo lo que se nos ponga en nuestro camino.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *LucasArts*
- **DISTRIBUYE:** *LucasArts*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible* *Completa: Verano 1998*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com

Mysteries of the Sith

La nueva expansión para el Jedi Knight

Una nueva fuerza se infiltra en el universo de Star Wars: Mysteries of the Sith, el nuevo disco de datos de uno de los mejores juegos de acción de LucasArts, Jedi Knights: Dark Forces II, está a punto de ver la luz, continuando la historia de Kyle Katarn.

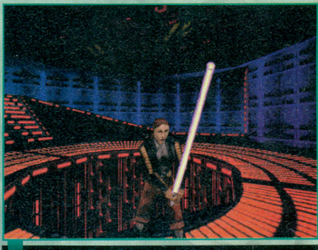
Jedi Knight a dos meses de estar disponible, ya está considerado como uno de los mejores juegos en 3D jamás realizados. Este verano LucasArts lanzará para los fanáticos que ya lo hayan terminado, Mysteries of the Sith, un paquete de expansión que incluirá 14 misiones para un sólo jugador y a una nueva protagonista: Una mujer llamada Mara Jade; agente secreto del imperio galáctico.

La historia de Mysteries of the Sith comienza cinco años después de la dramática victoria de Kyle Katarn sobre los siete caballeros Jedi del lado oscuro. La reputación de Kyle ha crecido en toda la galaxia y atrajo la atención de Mara, asesina, contrabandista y en pleno entrenamiento Jedi bajo la tutela del Emperador Palpatine. Esperando completar su entrenamiento, Mara se une a Kyle en el remoto fortín de Altyr 5.

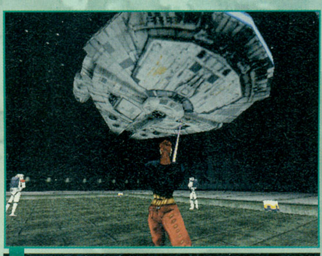
Pero Kyle debe ausentarse al descubrir información acerca de un previamente desconocido templo llamado Sith, al que debe dirigirse para investigar los misteriosos poderes de la fuerza que este contiene.

Esperando su regreso, Mara deberá tomar control en dos misiones para proteger a la nueva república contra el flagelo de un maléfico jefe Hutt y sus secuaces.

Mara poco a poco se ve envuelta en el enigma del misterioso templo de Sith, hechos que desencadenarán una serie de sucesos, dignos de la saga.



Mara, la nueva protagonista, dará más variedad a las misiones del juego.



Las gigantescas naves espaciales de Star Wars abundan en espectaculares apariciones en el correr de las misiones.



Nos es difícil imaginar la forma de eliminar a semejante criatura, ¿Correr será una opción honorable?...

En los niveles para un jugador deberemos recorrer nuevos escenarios realizados totalmente en 3D, como el palacio del crimen de lord Ka´Pa the Hutt, pantanos infestados de Wampas o las catacumbas subterráneas en el mismísimo templo de Sith cito en el planeta de Drommund Kaas.

De los nuevos 15 niveles para Multiplayer, 10 son Deathmatch en formato normal y los cinco restantes con el nuevo modo: Kill the Fool with the Ysalamiri (una Ysalamiri es una pequeña salamandra, capaz de detener el poder de la fuerza desde diez metros de distancia).

Algunos de los niveles para Multiplayer están ubicados en lugares ampliamente conocidos por los fanáticos de la saga, como el cuarto del trono imperial, la cámara de carbonita, la ciudad de las nubes o Tatooine.

Entre el nuevo armamento podremos encontrar la pistola de carbonita -diseñada para inmovilizar a los enemigos-, un BlasTech BH-35 como armamento de largo alcance, un cañón blaster de repetición -como artillería pesada-, bombas, detonadores, y una BlasTech DL-44. Los cinco poderes nuevos de la fuerza son, Force Push, Chain Lighting, Lightsaber Throw, Force Projection y Far Sight.

A los enemigos naturales de Jedi Knight se unen más de 20 nuevas criaturas en Mysteries of the Sith, incluyendo un espectacular Dreaded Rancor (como el que enfrentó Luke en el regreso del Jedi cuando Jabba the Hutt lo arrojaba a la fosa de su morada). Otras criaturas van desde robots de tortura o asesinos a los muertos vivos del templo de Sith.

Misteries of the Sith posee mejoras en el engine sobre todo en la parte de la iluminación lo que incrementa notablemente su realismo.

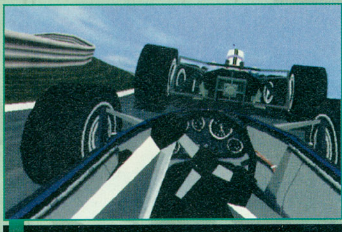
Para jugar estas nuevas misiones necesitarás poseer el Jedi Knight en su versión completa, por lo que si no lo tenés salí ya mismo a comprarlo, de todas maneras ¿Qué estabas esperando?

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** Papyrus
- **DISTRIBUYE:** *Sierra*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Otoño 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sierra.com

Grand Prix Legends

Papyrus revoluciona una vez más el género del automovilismo



GPL será el primer simulador automovilístico en incorporar una cabina virtual 3D, muy común en los simuladores de vuelo.

En los viejos tiempo las carreras de Grand Prix se corrían en un estado sumamente puro, hombre y máquina en pistas que no perdonaban ningún error, sin el apoyo de sponsors que aporten cifras multimillonarias para confeccionar los mejores motores que el dinero pueda comprar, sin celebridades ni ídolos a la vista, sólo el poder de los autos corriendo a máxima velocidad.

Con los nombres que con el pasar de los años se reconocerían como los pioneros en este difícil y peligroso deporte, y que hoy por hoy a los fanáticos les resultan difícil olvidar, entre ellos se encuentran: Jim Clark, Denis Hulme y Jack Brabham. Todos protagonistas de esa época de oro de este gran deporte, el automovilismo.

El revival

Cuando pensábamos que las simulaciones de automovilismo no podían mejorar mucho más que lo actualmente visto -como el Cart Precision Racing de Microsoft-, Papyrus, quizás la mejor empresa en desarrollo de software de simulación automovilística, nos invita a revivir los días de gloria del Grand Prix, en su nuevo juego: Grand Prix Legends.

Por lo que pudimos ver hasta ahora este promete ser uno de los grandes juegos del '98. En GPL podrás pilotear algunos de los autos más importantes de la historia, en algunas de las mejores pistas del mundo. Podrás correr en un BRM contra Dan Gurney en Zandvoort o desafiar al mismísimo Jochen Rindt a correr en Monza a bordo de un Lotus 49.

Como es norma en Papyrus, el modelado de la física de los vehículos, los gráficos y los efectos de sonido harán paralizar el corazón de los que llevan los fierros en la sangre, al notar el excelente realismo en el que está recreado este deporte.

El proyecto está dirigido por David Kaemmer (co-fundador de Papyrus y padre de la simulación automovilística en la PC) cuyo primer juego desarrollado fue el mítico Indianapolis 500.

El equipo detrás de GPL está llevando el género a una nueva dirección, creando un engine que simule aún mejor estos autos del pasado.

GPL nos transporta a 1967, cuando todavía la aerodinámica de alta tecnología no había invadido el automovilismo. Estas carreras eran pruebas de fuego para los conductores y sus vehículos, sin chicanas y repletas de curvas de alta velocidad, con conductores arriesgando sus vidas en persecución de la victoria.

En el juego se encuentran perfectamente representados todos los equipos, conductores y automóviles de la temporada del '67. Con el nuevo engine diseñado específicamente para este juego las ca-rreras obtendrán un nivel de realismo que sin duda será difícil de superar, si a esto le sumamos el hecho de que las pistas en las que participaremos son peligrosas en extremo, ya que en esos tiempos a los laterales de las mismas generalmente se encontraban casas, árboles o gente, por lo que dejar la pista significaba tener un gran accidente.

Y para asegurarnos un desafío completo, kaemmer ha creado un modelo físico para cada automóvil diferente que controlemos, por lo que deberemos acostumbrarnos a la forma adecuada de conducir cada uno de ellos.

Se destaca en el diseño el extremo cuidado puesto a la recreación de la suspensión y el comportamiento de las ruedas según las circunstancias por lo que se nos asegura el máximo realismo en la conducción.

Lo que hace suponer que lo único más espectacular que manejar estos vehículos, será sin duda estrellarlos.

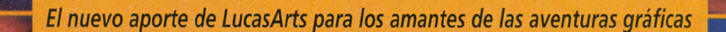
GPL será también uno de los primeros juegos en simular una cabina en 3D, similar a las cabinas virtuales de algunos simuladores de vuelo, lo que te da una perspectiva más realista de tu entorno, dándote la posibilidad en este caso, de poder mirar a la izquierda o a la derecha.

Para completar esta maravillosa experiencia, GPL está siendo diseñado (aunque no será un requerimiento) para soportar las placas de aceleración 3D de ultima generación con soporte nativo para Rendition (Screamin'3D) y 3Dfx, parece ser que Sierra escuchó al fin nuestras plegarias.

Con esta combinación de posibilidades GPL promete introducirnos en la experiencia automovilística más realista que cualquiera de las existentes hasta el momento.

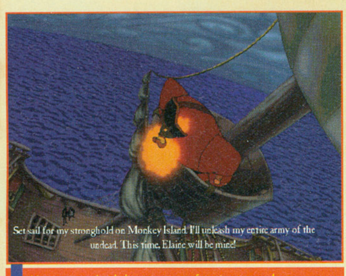


El peligro acecha en cada curva. ¿Serás capaz de emular al gran Fangio en esta realística simulación automovilística?



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Luego de 5 años de angustiosa espera, LucasArts editó por fin la tercera parte de las aventuras de Guybrush Threepwood titulada The Curse of Monkey Island (la maldición de Monkey Island), tras fallar en su intento de encontrar el fabuloso tesoro de Big Whoop y de un final extraño en el que no quedaba claro por que LeChuck y Guybrush acababan en un parque de diversiones en edad infantil y con ¿sus padres? Estos actos dejaron preguntándose a más de uno si finalmente Guybrush y LeChuck eran hermanos, o al fin y al cabo, había sido todo un sueño, sí, pero ¿un sueño de quien? Por fin veremos develados todos los enigmas en la aventura gráfica que no puede faltar en la colección de un aventurero que se precie de serlo.



Una vez más deberemos enfrentarnos a las fuerzas del mal comandadas por LeChuck.

Si hay algo de lo que no cabe ninguna duda es la capacidad que tiene LucasArts - única por cierto- de crear las mejores aventuras gráficas para computadoras. Seguramente se debe a que cuando la meta es producir un título de calidad en todos los sentidos – gráficos, sonido, música, interface, voz y animación - Lucas no duda en poner al servicio de los diseñadores sus divisiones de efectos especiales y sonoros de la pantalla grande. A lo largo de los años produjo innumerables éxitos de ventas y de críticas, pero ninguno logró el inmenso suceso popular de la serie Monkey Island.

Con dos ingredientes muy especiales – humor ácido y un excelente argumento– Ron Gilbert, rodeado de un equipo de auténticos expertos en la materia, creó la saga más querida por los fanáticos de las aventuras gráficas.

Tras una secuela y cinco años de angustiosa espera, llegó por fin la tercera parte en la vida de Guybrush Threepwood, con la consiguiente catarata de risas e insomnio que producen sus delirantes aventuras.

En esta nueva odisea en la que nos encontraremos con gran parte de los personajes más queridos de los dos juegos anteriores como por ejemplo: Stan, Wally el cartógrafo, Elaine Marley y nuestro archi enemigo Le Chuck, además de una nueva camada de locos personajes, entre los que se destaca, una calavera llamada Murray, cuya soberbia y ansias de convertirse en un ser espeluznante nos harán morir de risa además de ser muy útil en nuestra misión o los tres piratas peluqueros de puerto pollo, uno más delirante que el otro.

El asombro

Tras introducir el primer CD de The Curse of Monkey Island en nuestro lector dará comienzo a una avalancha de sensaciones que difícilmente podremos olvidar. Sencillamente no se puede creer la calidad que tienen los gráficos en alta resolución de los personajes, los dibujos de fondo o las voces de los personajes, sinceramente sorprendentes.

Se nota el empeño realizado en la producción para conseguir el tono de voz exacto para cada personaje del juego, ya que debemos recordar que este es el primer Monkey Island que posee esta opción.



La calidad gráfica en alta resolución es asombrosa, ninguna aventura anterior la supera.

Los primeros pasos

Nuestra aventura comienza con Guybrush a la deriva sin comida ni bebida, a bordo de un auto chocador, escribiendo su libro de abordo. En el momento en que lo encontramos está transcribiendo sus experiencias del final de la segunda parte (útil de manera introductoria para los usuarios que no jugaron las partes anteriores o para los desmemoriados), cuando de pronto arriba a la costa donde se encuentra el fuerte de la gobernadora Elaine Marley, que en ese mismo momento está siendo atacado – vaya casualidad – por el malvado pirata zombie Le Chuck que sencillamente se rehusa a permanecer muerto.

Tras notar nuestra presencia, somos capturados y encerrados en un sector del barco, momentáneamente custodiados por un pequeño y simpático pirata.

Tras dialogar un poco con el guardia, nos damos cuenta que no es otro que Wally, el cartógrafo de la segunda parte, ahora convertido en pirata tras haber seguido los cursos que Le Chuck brinda en sus ratos libres. Este nos cuenta que los planes de Le Chuck son derribar el fuerte,



Como en todas sus aventuras Guybrush no es muy brillante eligiendo a los integrantes de la tripulación.

secuestrar a la gobernadora y casarse con ella, si es necesario a la fuerza. Si acepta, como gratificación lleva en la bodega de su barco todos los botines que saqueó en todos estos años como vándalo pirata, para entregarle la fortuna en doblones, oro y diamantes como regalo de bodas.

Tras convencer a Wally de que tiene poco futuro como pirata, nos apropiamos del cañón que utilizaba y podemos destruir a toda la flota de Le Chuck, luego tras provocar un terrible accidente en el que Le Chuck pierde la vida otra vez, robamos de la bodega un hermoso anillo para regalárselo a Elaine, lo triste del caso es que el mismo posee un terrible maleficio vudú y la gobernadora se convierte en una maciza estatua de oro sólido.

Como si ésto fuera poco problema

Guybrush se interna en la isla en busca de una solución, sin darse cuenta que dejar una estatua de oro en la playa de una isla repleta de piratas y llamada Plunder island (isla del saqueo) no fue una excelente idea, confirmando sus sospechas al notar que la estatua de Elaine fue robada por un barco pirata que se interna mar adentro fuera de nuestro alcance.

Aquí comienza realmente nuestra aventura que consiste en recuperar a Elaine y deshacer a toda costa el maleficio.



Guybrush, se cree un artista, aqui interpretando un Hamlet a la Monkey Island.

La estructura

The Curse of Monkey Island se divide en seis episodios, y en dos islas diferentes Blood Island y Plunder Island que abarcan la mayor parte de la aventura. Las otras cuatro partes son el ataque al fuerte, el viaje a Blood Island, el parque de diversiones "Carnival of the damned" (donde ocurrieron los sucesos finales de Monkey Island 2, explicados a fondo en esta parte) y el final.



¿Qué es ésto, qué ha pasado? Guybrush es chico... y está en un parque de diversiones...

Pero las dos partes que abarcan Plunder Island y Blood Island son realmente amplias con decenas de puzzles por resolver.

La interface

La interface es similar en concepto a la del Full Throttle. Cuando queramos interactuar con una persona, objeto o escenario sólo deberemos mantener presionado el botón izquierdo del mouse y aparecerá un doblón de oro con tres íconos, una boca, una mano y un par de ojos. Estas tres opciones son genéricas y la función de cada una de ellas cambia con respecto al ítem con que estemos interactuando.

Tomemos por ejemplo los globos con los que comenzamos el juego, estos se encuentran en el inventario, (un cofre pirata, al cual se accede con el botón derecho del mouse) posamos el cursor sobre los globos y vemos tres opciones: en la boca será inhalar, en los ojos mirar y en la mano usar. Pero ésto puede cambiar dependiendo del objeto en cuestión, si es un bizcocho, en la boca la opción será comer en vez de inhalar.

Las conversaciones en Monkey Island son cruciales para el desarrollo de la aventura y a la vez hilarantes en su contenido. La gracia de los diseñadores de Lucas está intacta y las frases, acotaciones y relatos nos traerán más de una sonrisa a nuestros labios.

A la calidad general de todo el producto, las voces de los personajes realmente merecen destacarse por el alto grado de compenetración que nos producen al oírlas.

A esto deberemos sumarles chistes muy sutiles sobre el Myst, Loom, Star Wars, William Shatner (Kirk de Star Trek) y hasta de la filosofía con la que se diseñan las aventuras en LucasArts (de no morir jamás) en clara guerra contra Sierra en la que basta pisar una frutilla para resbalar y desnucarse.

La dificultad

The Curse of Monkey Island al igual que la segunda parte, Le Chuck's revenge posee dos niveles de dificultad, en este caso normal y Mega Monkey.

En Mega Monkey encontramos la dificultad extra pero necesaria para que los jugadores experimentados no terminen el juego en un par de días. Como es clásico en Lucas la dificultad no radica en resolver puzzles ilógicos sino incorporar en la trama elementos que complican un poco la forma en que se realizan las cosas.

Desde puertas que en vez de aparecer abiertas, están cerradas y no para ser abiertas precisamente con una llave. O elementos que en el modo normal ni siquiera aparecen, recordá que para resolver los puzzles de la aventura en general muchas veces deberemos usar un objeto sobre otro que se halla alojado en el inventario. En la mayoría de las ocasiones tendrás la solución en tu inventario, al alcance de la mano, en ese objeto que te olvidaste de utilizar.

También es conveniente revisitar las diferentes pantallas de vez en cuando, ya que estas pueden sufrir modificaciones, objetos o personas que pueden aparecer o modificarce con el avance de la historia.

En definitiva te recomendamos jugar en el modo mega Monkey para obtener una experiencia más completa.



Como siempre Guybrush con la última tecnología en embarcaciones.



Para recuperar a Elaine deberemos enfrentarnos en luchas de espadas con insultos.

Los elementos extra

En el juego nos encontramos con un par de secuencias de habilidad, una muy fácil, la del ataque al fuerte y otra en el viaje a blood island.

Al comienzo del viaje, la tripulación nos preguntará si queremos ayuda, si contestamos afirmativamente, será extremadamente fácil avanzar, si decimos que no, será un poco más complicado pero no imposible.

Este segmento es una mezcla de la lucha de espadas con insultos del primer Monkey y una secuencia del clásico de Microprose, Pirates.

El objetivo básico consiste en atacar el barco del capitán Rottingham con nuestros cañones, para recuperar el mapa de Blood Island que éste nos robó, sin el cual la localización de la isla será imposible.

Pero debido a que los cañones que poseemos inicialmente son muy débiles, deberemos comprar mejores unidades a medida que vamos derrotando otros barcos. El problema radica en que no tenemos dinero, por lo que será imperativo destruir y saquear otros barcos más débiles para conseguir un buen botín y comprar progresivamente los de mejor calidad disponibles en el puerto de Plunder Island.

Una vez que hayamos dominado a un barco mediante cañonazos, lo abordaremos para enfrentarnos a las ya clásicas peleas de espada con insultos.

Como sabrán los jugadores de la primera parte, las peleas con espadas no requieren habilidad manual sino capacidad para insultar. En esta ocasión además deben rimar a la perfección por lo que no siempre será la más obvia la correcta.

Los combates consisten en escuchar o decir una frase y seleccionar una respuesta de una lista que rime e insulte en forma irónica a la dicha por el contrincante, al lograrlo éste perderá concentración y poco a poco lo iremos acorralando hasta finalmente vencerlo y después saquear todo el botín que posea.

Debemos recordar que una vez saqueado un barco, conviene inmediatamente ir a comprar cañones, ya que si perdemos en el próximo ataque, los saqueados seremos nosotros.

Esta secuencia es sin duda uno de los tantos puntos sobresalientes de la aventura.

Los cavernícolas de la primera parte han vuelto y ahora son ¡vegetarianos!

Los gráficos y la música

Curse esta realizado íntegramente en alta resolución, con una calidad de dibujos nunca antes visto en ninguna aventura gráfica. Los personajes están diseñados en forma renovada y espectacular ocupando hasta un 75% del alto de la pantalla. Los fondos dibujados a mano y luego escaneados y pintados en Photoshop son de primera calidad.

LucasArts en su constante esmero por mejorar la calidad de sus productos, produjo una aventura que es tan atractiva a la vista como al resto de los sentidos.

La música como era de esperar de LucasArts, es de primera línea. Incluyendo versiones renovadas de algunos temas clásicos de la primera y segunda parte, completando la banda de sonido, otros completamente nuevos.

En definitiva

Lo más atrayente de este tipo de juegos, son sin duda los personajes con los que interactuamos y pocas compañías se pueden jactar de crear personajes como Murray, la maléfica calavera, los viejos y queridos caníbales vegetarianos, con cara limón incluído que vuelven luego de tener un infortunio en Monkey Island ahora como adoradores de un dios que habita en un volcán alérgico a la lactosa, o asistir a una reproducción a la Monkey de Romeo y Julieta el clásico de todos los tiempos en versión pirata.

Simplemente no hay mucho que nos pueda desagradar de esta aventura, (salvo el final), pobre a mi entender luego de más de 30 horas de juego, siendo éste abrupto y anticlimático y el hecho de saber que una vez finalizado tendremos una depresión durante los años que lleve hasta que Lucas decida un capítulo más en esta fascinante historia de simpáticos piratas.

The Curse of Monkey Island será sin duda un juego que pasará a la historia, por su humor, diseño y la alta carga de nostalgia que nos recuerda la era de oro de las aventuras gráficas.

La versión revisada en esta nota es en inglés. Su par con los textos y voces en castellano ya debe estar en las góndolas de todos los comercios.

(Versión revisada gentileza de CD Market)



Esto explica el cese de ruidos en el piso de arriba de la posada, pobre flaco...

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

PREMIO X XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



PAGINA

ESTRATEGICOS 31

Earth 2140

ACCION / ARCADES 33

Atomic Bomberman
Virtua Fighter 2
X-Men: Ravages of the Apocalypse for Quake
Quake 2
Dreams to Reality
Need for Speed 2 SE
Turok

AVENTURAS / RPG 48

Blade Runner
Shadows over Riva

SIMULADORES 52

Longbow 2
Cart Precision Racing

DEPORTES 56

NHL 98
Virtual Pool 2

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Earth 2140



En un futuro aterrador dos fuerzas se disputan el dominio del planeta



El poder asignar generales que controlen hasta tres grupos de unidades es de instimable ayuda.

Los juegos de estrategia en tiempo real se pueden contemplar desde dos puntos de vista: comparándolos con aquellos que son un paradigma (Warcraft, Command & Conquer) o de una manera independiente, con lo que el juego puede exhibir sus cualidades con total libertad, sin condiciones ni comparaciones. Esta última es la más justa, ya que cada vez son más los aficionados a la estrategia, solamente por el hecho de ser en tiempo real.

El argumento

Earth 2140, como veremos más adelante, tiene cualidades que da nuevos aportes a los juegos del mismo estilo y nos ofrece muchas posibilidades estratégicas y tácticas, las cuales nos obligarán a pensar con detenimiento cada misión que realicemos, utilizando nuestras extraordinarias posesiones.

Nos encontramos en el año 2140. Luego de numerosas guerras y catástrofes ambientales sólo dos potencias quedan en pie, los denominados UCS Estados unidos civilizados que abarca el continente americano y los DE Dinastía Eurasiática que reúne al resto de los países unidos de Europa y Asia.

A causa de los daños ocasionados por la guerra, estas dos potencias deciden trasladar a los sobrevivientes a ciudades subterráneas ya que la polución reinante sobre la superficie la hace inhabitable.

Australia y amplias partes de Africa han sido las mayores víctimas de toda esta guerra sin sentido, en las cuales el uso de armas biológicas altamente tóxicas hizo completamente inhabitable sus terrenos. Todos sus habitantes - los sobrevivientes - fueron trasladados a otros lugares del mundo y hoy por hoy no es posible acercarse a estos países ni siquiera con robots. Esto ha determinado que estos países ya no figuren en el mapa y que hayan desaparecido de la mente de las personas hace mucho tiempo.

Los UCS son un imperio decadente, su única preocupación es ejercer el ocio, dejando en manos de los robots las tareas comunes. Es tal su dejadez que el sistema eleccionario se hace mediante coincidencias en la computadora.

El gobierno de los DE es del tipo belicoso, comandado en este tiempo por Tiao Zhan Zhe Khan, algo así como "desafiador de la guerra".

Debido a que los problemas ambientales - y las consecuentes epidemias - son ya incontrolables, el diabólico Khan ordenó desarrollar una tecnología capaz de fusionar a los humanos sobrevivientes con máquinas, reemplazando partes humanas por componentes mecánicos.

A medida que pasa el tiempo los recursos naturales son cada vez más escasos. Y hay un gran problema, se encuentran en la superficie. Los dos grupos se lanzan a la amarga cosecha de estos últimos resquicios de oportunidad de supervivencia, la lucha será terrible y sólo uno de los dos bandos sobrevivirá, ¿De qué lado estas?

Los primeros pasos

La instalación del juego se puede realizar desde Windows 95 o D.O.S, la interface es completamente gráfica y podremos seleccionar nuestras preferencias sin ningún problema.

Una vez concluida la instalación y tras una extensa introducción (casi 4 minutos) que nos sitúa perfectamente en los acontecimientos hasta el momento, aparecerá el menú principal. Utilizando el mouse podremos desplazarnos entre las selecciones disponibles.

En él podremos seleccionar el bando a controlar, configurar un partido por red local, serie o módem, acceder a un banco de datos con toda la información necesaria sobre todas las estructuras, unidades y los vehículos, cargar un partido en curso, ver los créditos o volver a ver la introducción principal.

Una vez seleccionado el bando aparece un mapa en verde con algunos países marcados en rojo y nuestro accionar ahí es requerido con celeridad. Con sólo un click del mouse sobre el territorio en cuestión, seremos transportados a la zona de conflicto, con un mensaje introductorio de la situación en el sector y nuestro objetivo.

La interface

La pantalla de acción abarca gran parte de la pantalla siendo posible incluso hacer desaparecer momentáneamente todo rastro de menú (usando la opción HIDE de la barra de tareas) dándonos un amplio espectro de visión. Si a esto le sumamos que Earth 2140 posee capacidad para resolución de 800x600 en 65.000 colores, aunque pequeña, la cantidad de unidades a la vez que se pueden visualizar en pantalla es grande y con un alto grado de calidad gráfica.

Debajo se encuentra la barra de estado y de mensajes en general que nos mantendrá al tanto de los aconteceres en la misión, así como los nombres de las unidades o estructuras al posar el mouse sobre alguna de ellas.

En la barra de tareas ubicada a la izquierda de la zona de juego (si queremos pasarla al lado derecho podemos hacerlo presionando la tecla TAB) encontramos las opciones más importantes para el desarrollo de las



Los gráficos de las unidades son pequeños pero permiten visualizar una gran cantidad a la vez.



Con la infantería, podremos infiltrar y capturar las estructuras enemigas.

misiones, al mapa común en todo juego de este tipo, en el que los vehículos son representados por pequeños puntos y los edificios en forma de unos cuadrados medianos. Si alguna situación de peligro acontece a alguna edificación esta empezará a titilar de forma inminente. Deberemos tener cuidado con unas zonas especificadas con puntos blancos y negros generalmente formando un círculo, ya que estas son zonas contaminadas. En este mismo sector y debajo del mapa encontramos cuatro botones que nos derivan a cuatro diferentes menúes:

El controlador de estructuras:

Desde este menú podremos controlar las estructuras que tenemos en funcionamiento así como encender o apagar los generadores que las abastecen, si es que andamos escasos de energía.

El controlador de unidades:

Desde aquí configuraremos el comportamiento de unidades donde podemos ordenarles que caminen, ataquen, se detengan o escolten. Además contamos con un avanzado sistema de configuración de comportamiento. Al seleccionar uno de los ocho disponibles, deberemos elegir la unidad o el grupo que queramos programar, luego deberemos indicarles en el mapa todos los puntos de patrullaje, una vez concluído aparecerá un controlador con tres indicadores REC, PLAY y STOP. Si ejecutamos PLAY las unidades comenzarán con su ciclo programado, con STOP se detendrán y con REC podremos reprogramar su comportamiento.

El controlador de estrategias:

Sin duda uno de los puntos más novedosos de Earth 2140 sobre la competencia, es el controlador de estrategias. Con esta opción nos es posible seleccionar un grupo de unidades, una vez hecho deberemos clickear sobre uno de los tres generales disponibles y seleccionar si queremos que se comporten ofensiva o defensivamente al finalizar con nuestra selección. Si escogimos ofensivo el grupo comandado por la computadora rastreará el mapa de forma bastante efectiva destruyendo los enemigos que encuentra a su paso, liberándonos un poco de esta tarea para poder construir una base más a conciencia. Para deshabilitar el control a la máquina del grupo de unidades sólo deberemos hacer click con el mouse nuevamente sobre el mismo general.

El control general del juego:

Desde aquí podrás hacer todas las tareas relacionadas a configuración de audio, grabar o cargar un partido, revisar los objetivos de la misión o salir del juego.

Para tener un completo dominio de la interface te llevará un tiempo de práctica ya que no es la común de los juegos de estrategia en tiempo real; por ejemplo el control de lo que podemos construir no se encuentra en la parte derecha de la pantalla sino que deberemos presionar el botón derecho sobre la estructura con la que deseemos interactuar una vez que esta este seleccionada. Esto brinda un menú en el que podemos ver todos los menesteres que desde aquí podremos producir, como obligar al encargado de la estructura a que la abandone, repararla, cancelar la producción o iniciar la secuencia de autodestrucción, entre otras cosas.



La obtención de los recursos se efectua transportando las extracciones de la mina a la refinería.

Los recursos

Otra originalidad es la obtención de los recursos. Además de la energía que se produce mediante la central eléctrica, el dinero lo conseguimos construyendo una mina o varias según la cantidad que necesitemos para construir. Luego con la ayuda de un Bantha (vehículo de transporte) transportamos lo excavado en la mina hacia una refinería que también deberemos construir para conseguir finalmente el tan preciado dinero.

Este modo de recolección de recursos -único en su género- hace que los usuarios conocedores de viejas estrategias como el embargo económico (tener como objetivo primordial eliminar los recolectores de recursos del enemigo, generalmente alejados de la base) pierdan su efectividad, por lo que para prevenir el incesante crecimiento del enemigo deberemos internarnos en sus bases.

Los gráficos

Earth 2140 soporta un modo de resolución gráfica de hasta 800x600 en 65.000 colores, posibilidad que ningún juego de estrategia en tiempo real había realizado hasta el momento. Los efectos de las explosiones son excelentes y en general los gráficos del juego están bien definidos, los mapas donde se desarrollan las misiones tienen un tamaño considerable y el hecho de poder jugarlo en 800x600 ayuda a poder ver gran parte del mapa a la vez en pantalla.

La música y el sonido

Earth 2140 incorpora una banda de sonido mixta con tracks tecno industrial y tracks melodicos que desconciertan, pero podemos seleccionar cual escuchar.

Los efectos de sonido están realizados correctamente y las voces del juego así como todos sus textos han sido completamente traducidos al castellano, hecho de por sí relevante a la hora de determinar la compra del juego por parte de los más chicos.

En resumen

Earth 2140 es un intento más por explotar un género tan trillado como lo es este año, el de la estrategia en tiempo real pero con ciertos detalles innovadores que lo llevan a ser novedoso. La inteligencia artificial de la máquina, más la variedad de misiones y unidades a controlar hacen de este juego un gran entretenimiento, si a esto le sumamos el precio de venta y el hecho de que esta totalmente en castellano, Earth 2140 se convierte en un juego que no debe ser ignorado por los fanáticos del género.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

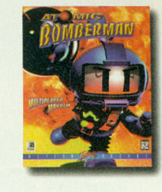
QUE TIENE: Un nuevo producto de estrategia en tiempo real, el primero que soporta 800x600 en 65.000 colores.

LO QUE SI: La inteligencia artificial. La posibilidad de asignar generales que controlen un amplio número de unidades. El absoluto control que poseemos sobre las estructuras.

LO QUE NO: Debido a su resolución gráfica las unidades son demasiado pequeñas. Las misiones no son todo lo variada que deberían ser.

82%

Atomic Bomberman



El personaje clásico de las consolas desde 1989 ahora en la PC



El juego se observa desde una perspectiva aérea, y las bombas explotan en forma horizontal y vertical.

Interplay nos trae esta conversión oficial del éxito de las consolas, Bomberman. Este es un título de acción en el que cuentan la rapidéz mental y los reflejos. En él pueden participar desde 1 a 9 jugadores simultáneamente, la tarea será eliminar a la competencia y ser el único sobreviviente.

Atomic Bomberman no es un juego difícil de jugar o comprender, pero puede llegar a ser muy complicado convertirse en un experto y más aún la competencia en modo Multiplayer. Pero con un poco de habilidad y buena suerte, podés ser uno de los vencedores.

Comenzamos el partido en un terreno que previamente hallamos seleccionado. Estos se componen de bloques destructibles, indestructibles o de ambos tipos a la vez. Como habrás adivinado los bloques destructibles se eliminan dejando una bomba en sus inmediaciones, mientras que los indestructibles no pueden ser eliminados de ninguna forma.

En gran parte de los partidos, comenzamos encerrados y con algunas bombas para empezar a abrirnos camino, además de la habilidad de mover a nuestro personaje, el juego cuenta con dos teclas extra, una para dejar las bombas (también sirve para recogerlas y lanzarlas una vez que hayamos conseguido esta habilidad), y la otra para activar los diferentes íconos que iremos encontrando en el camino (que aparecen en forma aleatoria) o debajo de las rocas que eliminamos con nuestras bombas.

Deberemos tener cuidado con estos íconos ya que no todos son favorables, hay enfermedades (representadas por calaveras), y efectos que pueden resultar la perdida del partido, si no es el momento oportuno para tenerlos.

Una vez que colocamos una bomba, tenemos un tiempo fijo para salir ilesos de la onda expansiva, (el juego se observa desde una perspectiva aérea, y las bombas explotan en forma horizontal y vertical a la vez), ésta llegará tan lejos como potenciado tengamos nosotros este poder, siendo el punto máximo que la explosión alcance los cuatro bordes de la pantalla a no ser que una piedra indestructible le obstruya el camino.

Para hacer las cosas un poco más interesantes es imperativo recolectar los íconos del guante, pie o mano. Por ejemplo, con el guante tendremos la posibilidad de recoger las bombas nuestras y las de los otros jugadores para luego arrojárselas a ellos nuevamente, o lo que es más importante,



El nivel de dificultad depende de la cantidad de jugadores participando simultáneamente.

alejarlas de nosotros antes de que exploten. El del pie permite patearlas, siempre en línea recta, hasta que choque contra un objeto sólido. Esto es muy importante ya que no podemos avanzar por sobre una bomba, y si no tenemos estas habilidades, quedar atrapados será la muerte segura. Además podemos arrojarles las bombas a los enemigos desde una distancia prudencial, sin tener que correr riesgos innecesarios.

Entre otros íconos se encuentran los de bombas extras, rollers, para desplazarnos con más agilidad, bombas que se activan por control remoto, y uno que permite dejar varias bombas al mismo tiempo diseminadas por la pantalla. Como dijimos antes no todos los íconos son buenos, las enfermedades, que son aleatorias nos pueden traer serios problemas, una no permite que dejemos bombas, otra hace que las dejemos diseminadas al azar, por lo que es muy fácil quedar atrapado entre una bomba y una pared. También hay una que reduce el tiempo en que las bombas estallan. Lo único divertido de este aspecto es que las enfermedades se las podemos contagiar a un enemigo por el sólo hecho de tocarlo, así que en caso de recoger una a propósito o sin querer, será prioritario pasarla al enemigo lo antes posible.

El tiempo que duran los partidos no es ilimitado, la duración va desde 1 minuto como mínimo hasta un máximo de 10. Pasado el tiempo establecido, la pantalla se empieza a llenar lentamente de bloques indestructibles que aparecen al azar en la pantalla. Si nosotros o nuestros enemigos tienen la desgracia de estar parados sobre uno de estos será, adiós, Game Over. Si tenemos la suerte de sobrevivir a la invasión de bloques habremos ganado el partido, y si dos jugadores o más sobreviven, se declara un empate.

Atomic Bomberman es un juego adictivo al máximo y un claro exponente de cómo un juego no tiene que ser una maravilla tecnológica para ser sumamente divertido. Tanto los gráficos, como la música y los sonidos cumplen el papel que desempeñan a la perfección, generando un buen debut de este clásico de las consolas en la PC.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade clásico con todas las ventajas Mutiplayer que brinda la PC.
LO QUE SI: Gráficos SVGA. Adictivo al máximo. El hecho de poder jugar, varios en una misma máquina. La posibilidad de jugar la nueva versión de PC o la conversión de las consolas.
LO QUE NO: Es casi un requerimiento jugarlo en Multiplayer, el modo solitario se torna aburrido rápidamente.

83%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *AM2 / Sega Entertainment*
Internet: *www.segapc.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, Win 95, Gráficos SVGA, 45 MB en el disco rígido.*

Virtua Fighter 2

Sega nos presenta uno de sus mejores títulos de lucha en su nueva versión para PC

Los arcades de lucha en 3D para PC hasta el momento no han sido bien desarrollados, si nos pusiéramos a repasar los últimos títulos hace tiempo que no aparece nada brillante. Sega, en uno de sus intentos más ambiciosos nos presenta esta conversión de uno de sus títulos más exitosos en todo el mundo.

Luego de la instalación, (necesita bastante espacio en disco rígido) la primera impresión que Virtua Fighter 2 nos dá es la de un buen producto. El menú principal posee variedad de opciones, en las que podremos seleccionar el modo de juego, los niveles de dificultad, la cantidad de jugadores o acceder a la galería de arte con fotos a todo color de cada uno de los 10 personajes del juego.

Para quienes no conozcan la versión original, Virtua Fighter 2 es un torneo de artes marciales a nivel internacional, donde los mejores especialistas de todo el mundo se reunen para demostrar la superioridad de sus técnicas. Y las hay de todo tipo, variando desde estilos de Wrestling, Karate, Tae-Kwon-Do y hasta algunos extraños de Kung-Fu como la mantis religiosa o el borracho.

Los rounds se llevan a cabo, al mejor de tres, el perdedor queda descalificado y el ganador pasa a la siguiente ronda.

Hay tres maneras de vencer, la primera es sacar al contrincante fuera del área designada, la segunda es derribarlo por knock out y la tercera es por puntaje al terminar el tiempo designado.

Quien se imponga sobre el resto tendrá el honor de enfrentar a una autentica máquina de combate en la escena final.

Los amantes de las buenas luchas podrán observar que las técnicas desarrolladas por los personajes son reales y los movimientos fueron desarrolados por verdaderos maestros marciales, que indicaron a los animadores los pasos a seguir para conseguir los efectos correctos.

Con respecto a la versión anterior, se han mejorado muchos aspectos, por sobre todos ellos el nivel de detalles en las luchas.

Cada personaje tiene movimientos únicos y vestimentas particulares, además sus caras son diferentes y hasta pueden verse sus distintas expresiones. Si un luchador recibe un golpe en el momento adecuado, es posible que pierda parte de su atuendo, dándole más realismo al combate. Los ángulos de las cámaras, rotan para que no nos perdamos nada, ofreciéndonos mayor nivel de detalle.

Podremos seleccionar nuestro luchador entre un total de 10, cada cual con su estilo bien definido.

Cada una de las luchas pueden grabarse al disco rígido en forma de archivos, pudiendo de esta manera días más tarde recordarles a nuestros amigos como nos convertimos en campeones en el último torneo que hayamos jugado.

En cuanto a los niveles de dificultad me siento algo decepcionado, ya que hasta en el modo más difícil es bastante simple llegar al final.



Después de un inteso combate Lau sucumbe ante el estilo implacable de Shun.

Los modos Multiplayer nos permiten desafiar a nuestros amigos soportando todos los sistemas clásicos, o podemos optar cuando nos hayamos entrenado lo suficiente, por participar de torneos mediante Internet.

Hablemos un poco de los aspectos técnicos, es una pena que el juego haya sido desarrolado con una tecnología algo antigua como es la del DirectDraw, ya que no saca provecho de las placas aceleradoras y por lo tanto requiere demasiado hardware para correr decentemente.

Más allá de ésto, los gráficos son muy buenos, las animaciones excelentes y basadas en estilos de lucha reales.

VF2 es un arcade con movimientos fluidos y mucha acción, los principales elementos con los que tiene que contar un juego de este estilo, además sinceramente, tratándose de la PC, es sin duda la mejor opción al momento.

(Versión revisada gentileza de CD Market)



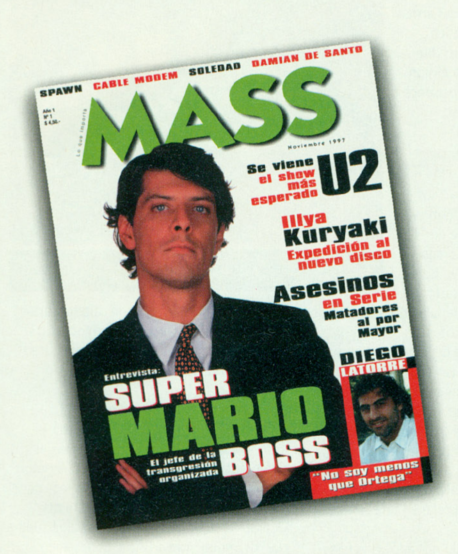
Virtua Fighter 2 posee gran cantidad de movimientos para cada luchador, pero pese a esto es un juego bastante fácil.

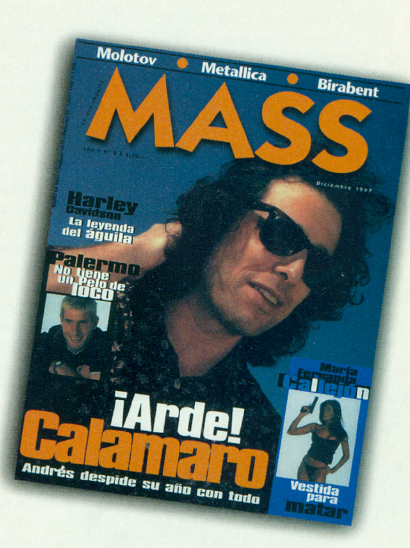
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de lucha en 3D con opciones para varios jugadores.
LO QUE SI: Muy buenos gráficos. Variedad de luchadores. Diferentes estilos de lucha con técnicas verdaderas muy bien desarrolladas. Varios modos de juego. Buen nivel de detalle. Posibilidad de jugar en internet.
LO QUE NO: Bajo nivel de dificultad. Requiere de un patch para utilizar Direct 3D, disponible en Internet.

84%

Ya es hora de leer MASS





En el número Enero

MASSMúsica: Illya Kuryaki

MASSDeportes: River tricampeón

MASSEntrevistas: Juan Castro

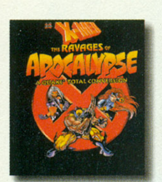
MASSComputación: El soft y el hard que se vienen

MASSInformes especiales: Ovnis/ Rock y moda

Pedila en los Kioscos

PROMEDIO **80%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *WizardWorks / GT Interactive*
Internet: *www.wizworks.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, Win 95, D.O.S., Gráficos VGA, Versión registrada de Quake.*



X-Men:
Ravages of the Apocalypse for Quake

Directo de Marvel, la nueva conversión para el Quake

***A**provechando las bondades de desarrollo que el engine del Quake ha brindado a la comunidad, un pequeño grupo fanatizado por la excelente serie X-MEN, ha creado este producto para agregar al Quake tradicional, con tanta repercusión que increíblemente terminó siendo auspiciada por la mismísima MARVEL.*

La historia

Al despertar de una horrenda pesadilla nos encontramos en un cuarto aislado de la realidad, nuestras manos ya no son como eran antes, una armadura metálica las cubren por completo. Intentamos agarrar un espejo pero estalla en mil pedazos ante nuestra nueva fuerza incontrolable. ¿Qué es lo que nos han hecho?


Con el Lanzallamas podemos en pocos segundos, convertir en huesitos a los más temidos mutantes.

Apocalypse ha atrapado y clonado a cada uno de los X-MEN creando un ejército de super mutantes a su disposición.

Tratándose de un contrincante de la magnitud de Apocalipse, y además teniendo en cuenta que tiene bajo su poder centenares de clones de un equipo tan poderoso como los X-MEN, Magneto ha llevado su propio plan para detenerlo: Usando sus poderes magnéticos nos ha convertido en un Cyborg, equipado con poderosas armas en las manos que pueden transformarse en varias diferentes. Del éxito de la misión depende de que recuperemos nuestra humanidad.

El juego

Los niveles dan vida a los lugares que acostumbramos a ver en la popular serie de comics, por ejemplo comenzamos en la mansión X, donde podemos ver las habitaciones de nuestros héroes y la sala de simulación de combate entre otras cosas.

Los escenarios tienen mucha personalidad y son variados entre sí, lo que hace mucho más interesante el modo de juego para un jugador. Existe un nivel que transcurre en la ciudad, donde podemos observar entre otras cosas diferentes tipos de vehículos, señales, etc. En otro la acción se desarrolla en una fortaleza egipcia.

De acuerdo a lo narrado en la historia, el método de defensa consiste en nuestras propias manos, pero con la posibilidad de transformarlas en diferentes tipos de armas. Por lo cual desde un principio disponemos de la totalidad de ellas, solamente debemos preocuparnos de conseguir las municiones.

Como armas tradicionales contamos con el power fist, shotgun, chaingun, y el cañon de plasma, o sea las más comunes en este estilo de juego. Otras menos convencionales son el lanzallamas, con él podemos en unos pocos segundos convertir en huesitos a los más temidos mutantes, el lanzador de órbitas, que explotan al hacer impacto con un enemigo o a los pocos segundos de ser lanzadas, y el lanzador de cohetes dual, con sistema de calor programado para perseguir a un enemigo, aún si intenta esconderse detrás de alguna pared (estos misiles son realmente difíciles de evadir).


Si consigues derrotar a Wolverine, asegurate de que no se recupere usando su factor de curación.

El arma más poderosa es el N.E.R.D (Nuclear Energy Radiation Dispatcher), el poder de la ola expansiva dependerá del tiempo que mantengamos pulsado el botón.

En cuanto a la jugabilidad, podemos decir que básicamente es la misma que la del Quake, con un nivel de dificultad algo superior. La inteligencia artificial de los enemigos no ha sido mejorada demasiado, pero al menos son bastante más resistentes a nuestros ataques y además cuentan con armas más poderosas.

Uno de los detalles agradables, es la


Psylocke haciendo alarde de sus conocimientos de artes marciales ¿Sabrá cómo esquivar las balas?



Los escenarios de esta conversión completa tienen un aspecto muy diferentes a los del Quake.

incorporación de nuevas skins que dan aspecto de heridos a los enemigos que hayan sido impactados.

En cuanto a la música y los efectos de sonido, las cosas no salieron tan bien como esperábamos. Los SFX son prácticamente los mismos que los del Quake, lo que le resta al producto puesta en escena. Es raro ver que Gambit al agitar su bastón produzca un sonido similar al Dark Knight del mencionado juego.

De la banda de sonido producida por un grupo llamado Methods of W.O.R.M, no se puede decir ni que sea buena, ni mala, es cuestión de gustos, pero recuerden que para jugar a este estilo de juego, es mejor escuchar atentamente los sonidos del entorno, por lo cual la música se convertiría en una molestia.

Puede jugarse en modo multiplayer, y como todos esperábamos podemos usar a los queridos X-MEN. Para este modo existen dos opciones: jugar únicamente con los poderes mutantes de cada personaje o utilizando además las armas.

Los personajes

Archangel: Poderoso mutante alado, quien además de volar arroja ráfagas de plumas metálicas a grandes velocidades.

El Archangel se viene con uno de su témidos ataques aéreos. Procura buscar un buen escondite.

Beast: Este gigantesco ser azul, no tiene contrincante en lo que respecta a habilidad física. La velocidad y fuerza de sus puños lo convierten en un peligroso contrincante.

Bishop: Mutante del futuro, con especial habilidad para manejar armas pesadas. Además posee un poder para atacar con ráfagas energéticas que genera con sus propias manos. Si Bishop es quien te está cazando, mejor que tengas a mano un buen escondite.

Cannonball: Tiene la particular habilidad de volar protegido por un escudo energético. Además es un excelente luchador.

Cyclops: Con sólo parpadear es capaz de lanzar una poderosa ráfaga láser. Deberás ser lo suficientemente ágil para desaparecer de su vista.

Gambit: Tiene la facultad de cargar pequeños objetos con energía psíquica que a los pocos minutos explotan por sobrecarga.

Iceman: Aprovechando sus poderes congelantes, hará todo lo posible para paralizarte antes de darte el golpe de gracia cuando esté indefenso.

Phoenix: Sus poderes telepáticos y telequinéticos pueden aturdirte o hacerte perder el control y si es necesario levantarte varios metros de altura.

Psylocke: Además de dominar a la perfección todo lo referente a las artes marciales de la escuela de los Ninjas, posee poderes especiales capaces de generar con su propia mente cuchillos psíquicos.

Rogue: Esta maravillosa chica voladora, tiene la fuerza como para dormirte varias semanas de un sólo golpe, además de una increíble resistencia a tus ataques.

Storm: Uno de los personajes más misteriosos. Además de volar controla todos los factores climáticos pudiendo provocar la peor de las tormentas eléctricas encima de tu cabeza.

Wolverine: El más terrible y obstinado de los X-MEN. Si ha decido destruirte, tendrás que reducirlo a pequeños pedacitos para hacerlo cambiar de opinión, porque sino, gracias a su factor de curación, volverá a atacarte mil y una veces.

NOTA: Recordemos que todos estos personajes son CLONES de los originales. Ninguno de nosotros queremos matar a los X-MEN ¿o sí?

En resumen

X-MEN the ravages of the Apocalypse es una buena opción si te gustan los juegos 3D y si tenés el Quake, que es requisito para poder jugar. Si bien no está a la altura de juegos más modernos como Quake 2 o Jedi Knight, puede ser usado en mayor cantidad de equipos.



Los personajes han sido diseñados para ser reconocidos a primera vista.

De la opinión generalizada en nuestra editorial, llegamos a la conclusión de que no es lo suficientemente divertido para destronar al tradicional Quake, pero resulta una interesante opción, para quienes como a mí, nos gustan mucho los X-MEN.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una conversión total del Quake basada en la popular serie de comics de Marvel.
LO QUE SI: Posibilidad de usar los personajes con sus poderes especiales en el modo multiplayer. Niveles con el espiritu de la serie original. Armas novedosas. Muy buen sistema de instalación.
LO QUE NO: Inteligencia artificial y efectos de sonido similares a los de Quake.

80%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *id Software / Activision*
Internet: *www.idsoftware.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 32 MB Ram, CD-ROM 4x, Win 95, Gráficos SVGA. (Placa con soporte OpenGL recomendada).*



Quake 2

La nueva maravilla del equipo de id Software que seguramente cosechará nuevos adictos del género

Nunca pensé que hacer un review del Quake 2 iba a ser una tarea tan difícil. Ustedes seguramente se preguntarán ¿Porqué parece difícil? Porque personalmente creo que el mayor error que cometió la gente de id Software es haberle dado a este maravilloso juego el nombre de otro estupendo arcade seguido de un 2.

El Quake 2 no es la continuación de nada, sino un esfuerzo increíble por parte de Carmack y compañía en un intento de llevar un poco más lejos el estándar en arcades 3D. ¿Han cumplido su cometido? Sin duda. ¿Es mejor en lo que a Deatchmatch (el punto más fuerte del Quake) se refiere? Por el momento no. La falta de niveles para deathmatch en la versión final, por contar con muy poco tiempo para cumplir la fecha pautada con Activision, ha hecho que el producto sufra de una falencia bastante grave para todos los que estábamos acostumbrados a pasar horas batallando en Internet o vía Red. A la hora de comparaciones, cosa que yo no recomiendo si se quiere disfrutar de este excelente programa, ni las armas ni la cadencia de los disparos parecen estar a la altura a su antecesor. Da la sensación de que algo está faltando. Así que como no quiero seguir pensando en cosas que tal vez se reviertan en el momento de que el pack con los deathmatch se hagan públicos, vamos a revisar de manera exhaustiva el modo de un jugador del Quake 2, aspecto en el cual brilla sin duda más que cualquier otro arcade 3D del mercado.

Nuestros enemigos son bastante más inteligentes, y no hace falta decirlo, mucho más peligrosos...

La historia

La historia sigue fiel a lo que les habíamos contado en la preview del primer número: Somos un marine espacial, dirigiéndose con un grupo de asalto a un planeta poblado de alienígenas que realizan experimentos con humanos, haciendo extrañas mezclas que resultan en abominaciones con las que deberemos acabar, sin que la duda pase por nuestras mentes. En el desembarco al planeta, una nave de las que nos acompaña golpea accidentalmente la nuestra, desviando nuestro curso, y sin saberlo, salvando nuestra vida.

Todo esto está narrado a través de una introducción muy al estilo del "Quinto Elemento" (película en la cual se basaron los programadores de id), con una música atrapante y voces de lo que está ocurriendo a nuestro alrededor. Luego de la intro, el juego nos deja en el lugar del choque de nuestra cápsula, con la incertidumbre de no saber hacia donde dirigirnos.

El engine

El motor del Quake ha sido optimizado de tal manera que es prácticamente irreconocible. La luz que ilumina los niveles no es unicamente blanca, sino de muchísimos colores, que van tiñiendo los niveles, objetos y a nosotros mismos en una experiencia increíble. El agua es transparente, y las explosiones han dejado de ser meros sprites para convertirse en objetos tridimensionales que a su vez iluminan de un tono amarillento el lugar del impacto. Todo esto por supuesto requiere de mayor potencia de hardware, por lo que el uso de una placa aceleradora 3D es un tema casi obligatorio si poseemos una Pentium 166 y queremos disponer de un frame rate (cantidad de cuadros por segundo) aceptable. Además, los efectos lumínicos están disponibles en la versión acelerada solamente, y sin la placa 3D deberemos tener una Pentium II para poder disfrutar de esta maravilla. El Quake fue uno de los juegos que más requerimientos tenía en el momento de su aparición, y su sucesor no se queda atrás en el tema.



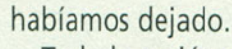
Una de las armas famosas entre los fans de Doom regresa en todo su esplendor: El BFG. Ahora dispara una esfera de energía que despide rayos en su camino.

Los niveles

La calidad de los niveles del Quake no fue algo que se pusiera en duda jamás. Tanto los Deathmatch como los episodios tienen una arquitectura bien balanceada. El único problema era que no había coherencia entre los niveles, ni entre los enemigos, que podían ser de aspecto alienígena o de neto corte medieval. Eso de todas maneras no fue algo que sacara de las casillas a los jugadores del Quake, ya que lo importante era la novedad del primer arcade íntegramente realizado en

3D. Después de un año, id Software sabía que no podía cometer el mismo error, algo que los experimentados fans nunca perdonarían.

En el Quake 2 las cosas han cambiado de una manera radical. Primero contamos con una historia que une los niveles y les da un mayor sentido, pero con la diferencia que la historia se realizó con prioridad al juego, y a partir de esa base se construyeron los mapas. Para vislumbrarlo más fácil, debemos hacernos la idea de que todo el mundo del Quake 2 está conectado, así que cuando cumplimos los objetivos de un nivel y pasemos a otro, tal vez habrá que regresar sobre lo que hicimos para terminar de buscar ciertos objetos, y veremos las cosas tal cual las



habíamos dejado.

Toda la acción está más ambientada a realizar ciertas tareas que para cumplirlas habrá que interactuar con los niveles de una manera más intensa, como por ejemplo búsqueda de llaves, discos de datos, cubos de energía o la destrucción de una grilla de seguridad, como ocurre en el tercer episodio.

Uno de los puntos que ha causado más controversia en algunos países donde ha sido lanzado el Quake 2 es un sector en el que se encuentran unas cárceles, en donde los aliens tienen cautivos a marines que no han tenido la misma suerte que nosotros.

En la entrada de las prisiones podemos oír a los marines gritando cosas como "¡Duele!" "Por favor matáme" y otras frases que seguramente han molestado a más de uno. Como si esto fuera poco, si hacemos caso a sus ruegos y los liquidamos seremos recompensados con objetos como municiones o energía.

Al finalizar un sector (que puede estar compuesto de varios niveles) veremos una breve animación que muestra a nuestro marine moviéndose del lugar en el que nos encontramos hacia el próximo objetivo.



La luz que ilumina los niveles es de muchísimos colores, que van tiñiendo los niveles, objetos y a nosotros mismos.



Uno de los "Bosses" del Quake 2 es este alienígena. Tal vez no sea muy rápido en sus movimientos, pero si te alcanza...¡corré!

Nuestros enemigos

Esto es algo de lo que podríamos hablar hasta el final de la revista, ya que los cambios realizados en este tema son muchísimos. Para comenzar podríamos hablar de los movimientos: Los enemigos son mucho más ágiles y la inteligencia artificial es superior con respecto a su predecesor, por lo que se hace un poco más difícil acabar con los alienígenas.

No realizan movimientos de "strafe" (desplazamientos laterales) pero cuando nos ven se acercan hacia nosotros con una carrera en zig-zag, sólo deteniéndose para atacarnos. Muchas veces si es necesario optan por agacharse para esquivar nuestros ataques, por lo que el método más eficaz

Las armas del Quake 2

SHOTGUN

Es un arma muy efectiva a corto alcance. Utiliza cartuchos como munición. Efectiva contra los Guardias Stroggs y los Flyers.

SUPER SHOTGUN

El hermano mayor del shotgun. Con mayor cadencia de disparo, produce efectos devastadores de cerca. Hay que tener en cuenta su lentitud.

MACHINEGUN

El único punto en contra que posee es que tiene cierta tendencia a elevar la mira, haciéndonos perder munición que a veces escasea.

CHAINGUN

Hace carne trozada de tus enemigos, pero requiere grandes cantidades de munición. Excelente para ataques sostenidos.

GRENADE LAUNCHER

Es muy útil para ataques en lugares amplios o de difícil acceso. Para nada recomendable en cuartos pequeños.

HYPERBLASTER

Como una Chaingun, pero disparando rayos de energía. Eficaz para destruir tus enemigos y acabar la munición.

ROCKET LAUNCHER

Para inflingir gran cantidad de daño a tus enemigos. No hay que usarla de cerca, ya que nos puede causar daño.

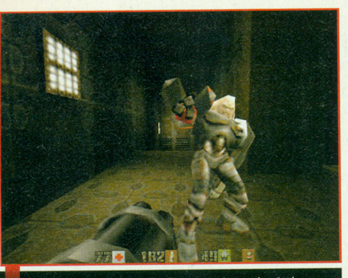
RAILGUN

Dispara cargas de uranio líquidas a increíble velocidad. Se distingue por sus estelas azules en forma de espiral.

BFG 10K



EL arma más poderosa del Doom hace su regreso en esta nueva versión, más efectiva que nunca.


Como podemos observar, nuestros enemigos, además de ser muy inteligentes, vienen mejor armados.

para derribarlos es apuntar constantemente de la cintura para abajo. Si no hacemos ésto muchas veces nos vamos a encontrar disparando a la nada, mientras nuestro enemigo espera agazapado para tomarse su revancha. Además de todas las mejoras en cuanto a inteligencia artificial, los aliens vienen mucho mejor armados. Uno de los extraterrestres que más complica la vida de nuestro marine es el Tank, que posee tres tipos de armamento: En uno de sus brazos tiene un laser, en el otro una Machinegun, y si se pone de muy mal humor activa un lanza misiles que se encuentra en su hombro derecho. Todo esto hace que la táctica que debemos tomar para atacarlos sea mucho más cuidada que entrar a los niveles disparando sin sentido.

Uno de los enemigos más interesantes que encontraremos tal vez sea el Berserker, que no posee ningún tipo de arma con la que atacarnos de lejos, sino un martillo en una mano y una especie de punta en la otra. Cuando nos vea, al grito de "¡Trespasser!" vendrá corriendo (sí, a una velocidad similar a la nuestra, así que es mejor tomar cierta distancia para atacarlo) a propinarnos una paliza digna de Mike Tyson.


Uno de los momentos que más molestó a los detractores del juego: Este marine nos pide que acabemos con su sufrimiento.

Adrian Carmack, responsable del aspecto de los aliens, ha hecho sin duda un excelente trabajo con las texturas. Cada uno de nuestros atacantes tiene varios sets de mapeos que van cambiando a medida que vayan sufriendo daño. Con el tiempo nos podremos dar cuenta el estado de los aliens con sólo ver su aspecto.
Las muertes son otra joya del Quake2. Los guardias, constante molestia dentro de la mayoría de los niveles, mueren de formas dignas de una película de Bruce Willis. Dependiendo la suerte que corran podremos verlos retorciéndose un buen rato, intentando un último disparo desde el suelo, o en las ocasiones que menos nos esperamos, quitándonos valiosos puntos de vida con un ataque final que muchas veces nos dará ganas de reducirlos a meros pedazos de carne, cosa que tampoco está de más, ya que una de las criaturas más repugnantes en los episodios avanzados es médico, y tiene la habilidad de resucitar a los aliens que no estén en ese estado.

Multiplayer

Este tal vez sea el punto por el cual las cosas no estén del todo bien para los fans del Quake. La ausencia de los niveles multiplayer (cosa que seguramente cambiará cuando se haga público el pack que contenga los 10 tan prometidos niveles) se hacen sentir en combates de menos de 4 personas, ya que los niveles del juego son de gran tamaño y a veces es difícil encontrarse.

Las armas, que en el juego son tan maravillosas y necesarias, cobran otro significado. Yo personalmente extraño el lanza misiles, tan útil en el Quake. No es que no esté, todo lo contrario, pero lo que me parece está fallando es la cadencia de los disparos (velocidad de recarga y lanzamiento del nuevo proyectil) y la velocidad con la que viaja el misil. Lo que antes era un segundo antes del impacto ahora parecen horas, y se hace muy fácil esquivarlos. La Railgun, por el otro lado, tiene una gran potencia pero es muy difícil apuntar correctamente y prácticamente es inusable a menos que nuestro enemigo se encuentre en un pasillo en el que no pueda hacer strafing.

Habrá que esperar y ver si la cosa cambia cuando el pack esté disponible, tanto en los niveles, que no dudo que van a estar impresionantes, como en las armas, con la salida de alguna modificación que haga las cosas un poco más divertidas.

Conclusión

Quake 2 es sin duda un juego que será recordado por todos los fans como otro hit de la compañía que nos trajo maravillas como el Wolfenstein y el Doom, pero sin duda el arreglo con Activision por parte de id Software ha hecho que las cosas tal vez hayan salido antes de tiempo. De todas maneras el engine del Quake 2 es muy modificable y hay cientos de cosas que veremos en pocos meses como opcionales para el juego (específicamente en la parte de Multiplayer) que no nos harán arrepentir de haber gastado unos cuantos pesos en un título que tiene todo para ser uno de los juegos más importantes de este verano, y no cabe ninguna duda que es un arcade excelente, si disponemos del hardware para disfrutarlo como corresponde.


A veces en el medio del combate los aliens se enfrentan cuando se lastiman accidentalmente. El Berserker lleva las de ganar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La última creación del equipo de id Software, que ya es el nuevo parámetro de comparación en lo que a arcades 3D respecta.
LO QUE SI: Excelente ambientación. Animaciones más fluídas. Inteligencia Artificial mejor desarrollada. Luces Multicolores. Niveles más complejos e inmersivos. Una historia que va uniendo todo lo que sucede.
LO QUE NO: Requerimientos de hardware un tanto elevados, lo que hace casi obligatorio poseer una placa 3D. La falta de los niveles de Deathmatch. Armas no tan efectivas en Multiplayer.

95%

LOS MEJORES JUEGOS DE LA TEMPORADA



GRAND THEFT AUTO

LAS CALLES SON UN BUEN NEGOCIO

NUNCA HABIAS IMAGINADO ENCARNAR A UN PERSONAJE QUE VIVE DE SUSTRAER LO AJENO?. PUES SIGUE SOÑANDO. PORQUE GTA ES UN PERFECTO DESAFIO PARA AQUELLOS USUARIOS QUE DISFRUTAN CORRIENDO CON UN BOLIDO, O UNA CAMIONETA, O UN JEEP, POR UNA GRAN CIUDAD AMERICANA. RECUERDA QUE EN TU HUIDA LA POLICIA TE CERRARA TODAS LAS SALIDAS... ADEMAS, LOS BUENOS SIEMPRE GANAN. DEBE SER ASI.



MASS DESTRUCTION

ADIVINA CUAL ES LA MISION EN EL JUEGO

TE HAN COLOCADO EN MEDIO DE UN TERRITORIO HOSTIL QUE CONTROLA UNA PELIGROSA ORGANIZACION TERRORISTA. TU MISION: MASS DESTRUCTION.

UN JUEGO ORIGINAL QUE RECURRE A LAS INFALIBLES FORMULAS DE DISPARAR Y CORRER, A PARTES IGUALES, PARA EVITAR UNA ESTREPITOSA DERROTA. EL JUEGO . HA SIDO DESARROLLADO CON SORPRENDENTES TECNICAS 3D QUE MULTIPLICAN SU ESPECTACULO GRAFICO ...Y DESTRUCTIVO.





Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Cryo / Edusoft*
Internet: *www.edusoft.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Win 95, D.O.S, 30 MB de espacio en el disco rígido.*

Dreams to Reality

En un mundo de ensueño y fascinación, Cryo nos invita a volar

***A** quién no se le ha pasado por la cabeza alguna vez, la loca idea de volar? Ya sea al contemplar las aves, volando en libertad por el cielo azul o ¡al ser perseguidos por una barra de enloquecidos patoteros!, este es un anhelo que se remonta al más antiguo de los tiempos. Hoy los soñadores estamos de parabienes porque Cryo Interactive Entertainment por fin hizo de este sueño, una realidad (al menos computarizada).*

La compañía

Dreams to Reality es un juego bizarro. Como casi todos sabemos, bizarro podría ser un virtual sinónimo de todo lo francés, ya que tanto los juegos, como las películas de este país son particularmente extrañas y a la vez atrapantes, basta recordar los filmes Delicatessen o The City of the Lost Children.

Esta particular compañía, que supo mezclar dinosaurios parlantes con hombres, en una cruzada contra los T-Rex en el maravilloso y antiguo The Lost Eden, y creadora del super éxito de ventas MegaRace son pruebas de lo imaginativo que pueden ser en Cryo. En este título demuestra que su estado de locura permanece intacto. Tanto que para ingresar a este fascinante mundo será necesario que dejes atrás todo tipo de razonamiento, ya que la línea entre lo real y lo irreal en este fantástico juego es sumamente difusa.

Las escenas cinemáticas poseen el nivel de calidad al que Cryo nos tiene acostumbrados.

La historia

Todo comenzó hace 10 años cuando un grupo de extraños hombres encuentran, con la ayuda de un científico, un agujero negro. Nuestro personaje es una especie de genio de la lámpara que emerge de la otra dimensión. Los dos hombres y el científico se arrojan apresuradamente en el agujero, sin darnos tiempo a reaccionar, y el mismo se cierra detrás de ellos dejándonos en ésta, otra dimensión. Hoy el agujero se abre nuevamente y nuestro personaje, ya adulto, se dispone a volver a su mundo Dreamland (tierra de los sueños) y buscar a los intrusos para pedirles una explicación (y sino es buena, darles una paliza de aquellas).

Pero nuestro mundo ya no es el mismo, extrañas criaturas lo pueblan y los comportamientos de ciertos personajes no tienen explicación. Hablar con ellos no sirve, ya que sus diálogos son un delirio e incluso sus tonos de voz demuestran la poca salud mental que poseen. Todos hablan de un tal Wonderfull Ray, según parece ser, el nuevo mandamás del mundo de los sueños. Al llegar somos recibidos por una extraña aparición que le informa a nuestro personaje que es el "elegido" para salvar DreamLand. Más confundidos aún, emprendemos esta aventura de la que será difícil salir ileso (sobre todo mentalmente).



Duncan deberá atravesar más de cien pantallas en las que se enfrentará a los seres más delirantes de la historia del soft.

Todo un estilo

Dreams... mezcla los mejores ingredientes de MDK y Tomb Raider pero con un enfoque mucho más abierto, sobre todo en la calidad y variedad de los escenarios, la aplicación del concepto de volar y los más de 100 lugares diferentes para recorrer (a diferencia de los 6 niveles de MDK) lo hacen superior en todos los sentidos.

El juego se compone de dos estilos de niveles, de exploración y combate que pueden ser cerrados o al aire libre y otros en los que utilizamos alguna especie de vehículo. Comenzamos el juego en un nivel de exploración. Lo primero que observamos son unos extraños personajes (similares a los tres chicos malos de la película, "El Extraño Mundo de Jack" de Tim Burton), de color azul y poseedores de unos gorros puntiagudos muy graciosos. Estos personajes se llaman Pixies y tienen distintos colores, los azules generalmente dan pistas, los verdes nos indican por donde ir y los rojos dan objetos o ayudas.

Tras recorrer la pequeña isla inicial nos damos cuenta de que no hay nada para hacer, no hay puertas, no hay objetos, nada... de repente vislumbramos otra isla a lo lejos pero un gran abismo nos separa... Es hora de volar...

Los primeros pasos

Dejando presionada la tecla ALT y el cursor hacia delante Duncan comenzará a volar, luego sólo basta mantener presionada esta tecla mientras queramos permanecer en este estado y dirigir al personaje con los cursores. Una vez que te acostumbres al manejo, notarás que Duncan puede realizar diferentes maniobras en el aire, y que desde arriba es más fácil examinar los escenarios.

Al ingresar a una nueva isla o pantalla, una secuencia renderizada toma el control



Solo los franceses conocen el secreto para hacer de semejante delirio algo interesante.

del juego para mostrarnos la llegada de nuestro héroe al nuevo escenario. Estas secuencias son cortas pero de una excelente calidad y sirven para unir y explicar los diferentes acontecimientos del Dreams.

Al arribar a la nueva isla nos encontramos con un Pixie rojo que nos da un arco mágico, el primer arma que obtendremos en el juego de las 16 disponibles. Luego hablamos con el Pixie azul que nos informa que cada vez que aparezca un círculo naranja en la parte superior izquierda de la pantalla, significa que podemos usar o hacer algo en ese sitio. Nos paramos sobre la plataforma de madera y presionamos el botón de acción, con lo que nos introducimos en el pequeño castillo.

Al ingresar un Pixie azul nos indica que para poder tocar la palanca que se encuentra en esta habitación deberemos vencer a los dos guardianes. Presionando la barra espaciadora entramos al modo de combate donde todos los controles del juego se modifican, para ajustarse a esta modalidad. Podemos pegar puñetazos y patadas varias, además de cubrirnos y dar vueltas carnero hacia atrás como método defensivo. Mientras estemos en modo combate, un punto rojo aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla. El cambio de los modos se puede seleccionar en el menú, éste puede ser automático o manual.

Los gráficos

Dreams está potenciado por gráficos de una calidad pocas veces vista, además de utilizar el engine de Cryo, Omni 3D. En la redacción era usual que gente que me veía jugando al Dreams, al observarlo me dijera "¿tiene 3Dfx no?. Y yo lo estaba jugando sin 3Dfx. Opción de la que Dreams también dispone y que eleva su categoría gráfica a un nivel increíble.

Todo el juego está realizado en 3D y los diferentes terrenos están altamente detallados. El ambiente surrealista del que el juego está impregnado, aumenta aún más el placer que es para la vista, Dreams.

El juego se puede visualizar a pantalla completa, o para tener un aspecto más cinematográfico (o tenemos una máquina con un micro menor a un P166) podemos elegir la opción Cinemascope, que agrega un margen negro en la parte superior e inferior de la pantalla.

La jugabilidad

Sin dudas además del atractivo de volar, en Dreams llama la atención la cantidad de movimientos que nuestro protagonista puede realizar, con muy pocas teclas que memorizar. Duncan puede saltar, caminar, correr, nadar, hablar y realizar un variado número de golpes en las peleas. Para progresar en el juego no tendrás que ir eliminando a todos los personajes que se crucen en tu camino, sino que deberás reaccionar según las circunstancias. Por ejemplo, no es recomendable golpear a un Pixie, ya que éste es un excelente luchador y pese a su aspecto, muy resistente. En adición a las armas que encontrarás en el camino, también podés recolectar una serie de objetos mágicos que te permitirán destruír, crear y modificar diferentes cosas.

La dificultad

Dreams es un juego difícil, sobre todo las peleas. Estas deben ser tomadas con calma y como objetivo principal, deberemos concentrarnos en no dejarnos rodear, ya que no podemos atacar a quien tengamos a nuestra espalda. El marcador de energía es representado por un círculo que está atravesado por una barra justo en el centro. La porción de círculo de la izquierda es la cantidad de energía restante, ésta se puede recargar encontrando un ícono semejante a un conejo en una galera, que se encuentran diseminados por los niveles, generalmente ocultos o liberados por algún enemigo al morir. El de la derecha es el indicador de magia y la barra del medio es el nivel de aire, que se activa cuando nos encontramos bajo el agua.

El método para salvar los partidos se realiza en forma automática al comienzo de cada nivel.



Aunque no lo puedas creer esta foto es del juego en si y no de la intro, y además !sin 3Dfx!



En el transcurso del juego deberás enfrentarte a decenas de enemigos que se interpondrán en tu camino.

En resumen

Dreams es un excelente juego de acción que nos mantendrá entretenidos por un buen tiempo, sus más de cien enemigos y los variados niveles que van desde castillos a cavernas, o en los que se incluyen vehículos como una espectacular moto o un psicodélico viaje a través de un túnel, sobre una tabla de Surf se harán cargo de ello. Además la excelente música, efectos de sonido y voces (completamente en castellano), hacen de este Dreams...
Un sueño hecho realidad.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D con una imaginación y una puesta en escena digna de admiración.
LO QUE SI: Los gráficos (con y sin 3Dfx). La música. Las excelentes animaciones. La posibilidad de volar. La magnitud del juego. Los variados escenarios.
LO QUE NO: El nivel de dificultad es bastante elevado. El sistema de combate no es todo lo bueno que deberia ser.

86%

PROMEDIO
95%







Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Electronic Arts / MicroByte*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Win 95, D.O.S.*



Need for Speed 2 SE

Una nueva versión mejorada del clásico juego de autos deportivos con soporte para 3Dfx

Siguiendo la política que usó en su primer producto, Electronic Arts ha editado una versión especial de The need for speed II. Entre las novedades, la mejor de todas es el soporte del chip 3Dfx, que mejora la calidad gráfica de las pistas y la sensación de velocidad de este excelente juego, así como también agrega efectos especiales como los de lluvia y nieve.

En esta edición vuelven a estar presentes los ocho autos del The Need for Speed II (Ferrari F50, McLaren F1, Jaguar XJ220, Ford GT90, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala, y el Isdera Commendatore 112i) y además otros cuatros nuevos (Ferrari 355 F1, Ford Mustang Mach III, Italdesign Nazca C2, y el compacto Ford Indigo).

Cada uno de los mismos tiene sus propias características, como velocidad máxima, aceleración, capacidad de frenos y agarre. Según las diferentes variables es posible obtener distintos resultados en cada pista, lo que hace al juego aún más interesante.

En los circuitos disponibles podremos experimentar conducir nuestro deportivo favorito por diferentes tipos de terreno a lo ancho del mundo. Estos son: Mediterraneo, Mystic Peaks, Proving Grounds, Outback, North Country, Pacific Spirit, y Mexican Coast, siendo el último exclusivo de esta versión. Mientras que en algunas de las pistas mencionadas lo que cuenta es la velocidad, en otras será la habilidad que tengas para manejar.

En NFS2 SE se pueden seleccionar diferentes modos de juego, pudiendo optar principalmente por una simple carrera, un torneo a lo largo de todos los circuitos o la modalidad a muerte, que consiste en rondas eliminatorias en donde el último en llegar es descalificado.

Podemos elegir entre varias cámaras para obtener diferentes puntos de vista y jugar con el que nos parezca más apropiado. Si bien las cámaras internas dan mejor sensación de simulación y realismo, en las externas se puede apreciar mejor las colisiones.

Tenemos la posibilidad de seleccionar también el estilo de juego entre: Arcade, donde la jugabilidad está por encima de los demás factores permitiéndote controlar cada auto sin necesidad de acostumbrarte al mismo; Simulación, donde se tienen en cuenta un poco más las leyes de la física; y Salvaje, donde la forma más competitiva de derrotar al adversario es haciéndolo estrellar contra la banquina.

Existe un vehículo y un circuito bonus, a los que sólo se podrá acceder al tener las mejores marcaciones de todas las pistas.

¿Qué tiene de bueno NFS2 SE? En la actualidad podemos considerarlo el mejor arcade basado en autos deportivos.

La sensación de velocidad lograda es única, a ésto hay que agregarle que cuenta con unos gráficos asombrosamente detallados. En cualquiera de los circuitos podremos darnos cuenta a simple vista el excelente trabajo realizado. Aunque NFS2 SE visualmente es impactante, no tiene comparación si lo corremos con 3Dfx, ya que aprovechando todas las ventajas que este chip ofrece, el juego mejora considerablemente. Basta observar el efecto de lluvia, nieve, o el de los insectos que se estrellan contra el parabrisas de nuestro auto para entender que EA realmente quiso sorprendernos, y sin duda lo ha conseguido.



La cámara externa nos permite jugar con un estilo aún más arcade, además de poder observar mejor las colisiones.

La música escogida es bastante apropiada e ideal para conducir a altas velocidades. El sonido ofrece buena ambientación, por ejemplo el ruido el motor cambia cuando estamos atravesando un túnel, a causa de los rebotes.

Puede jugarse de a dos jugadores por modem, serial o pantalla compartida y hasta por ocho en una red local.

Otra de las novedades, es que soporta los nuevos joysticks que poseen Force Feedback, que usan diferentes vibraciones para simular la situación en la que se encuentra nuestro auto.

En resumen, si querés conducir una Ferrari y no tenés 200.000 dólares, aprovechá este juego nuevo de EA que tiene todo lo necesario para que la pases muy bien.

(Versión revisada gentileza de CD Market)



Mexican Coast: El nuevo circuito exclusivo de esta nueva versión. Al final del tunel nos espera una rampa mortal.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de carreras con los más codiciados autos deportivos.
LO QUE SI: Excelentes gráficos y jugabilidad. Sensación de velocidad muy bien lograda. Amplias mejoras con respecto a la versión original con el uso de una placa aceleradora. Diferentes modos de juegos. Variedad en los parametros de cada auto. Opciones multiplayer. Muy buen sonido.
LO QUE NO: Solamente se ha agregado una sola pista nueva con respecto a la versión original.

95%

En qué se parece un CD-ROM Original a una Copia Pirata ?

El Original hará que su Negocio tome vuelo. La Copia lo puede hacer volar.



EL OJO - COMUNICACION AUDIOVISUAL

CASDI

Cámara del Software Digital Interactivo • Av. Santa Fe 1479 D.P. 444 (1060) Capital Federal

Proteja a sus clientes, venda sólo CD-ROM originales.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Acclaim / Microbyte*
Internet: *www.acclaimnation.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB Ram, CD-ROM 2x, Win 95, , placa con soporte para D3D o 3Dfx..*



Turok

La conversión más esperada de la Nintendo 64


En el juego representamos a un Turok, el encargado de mantener a raya a las fuerzas del mal.

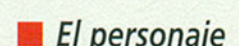
Ya es un clásico la discusión entre los usuarios de las consolas y las PC. Por un lado los primeros contaban siempre con la superioridad técnica a un costo relativamente bajo, ya que las consolas de última generación, generalmente se ven beneficiadas con chips aceleradores de gráficos o de sonido. Por el otro, indudablemente la PC es "La máquina", cuando se trata de juegos un poco más complejos.

Pero esta situación ha cambiado. Con la aparición de las placas aceleradoras 3D en cualquiera de sus diferentes normas (3Dfx, D3D, etc.), la PC se ha renovado. Ya no hay consola en el mercado que en este momento la pueda superar, inclusive la Nintendo 64, su más aguerrida competidora puede compararse con una PC con placa 3Dfx y en la mayoría de los casos salir perdiendo, sobre todo porque esta última utiliza para sus juegos cartuchos muy caros y con poca capacidad, comparados con los CD-ROM. Como muestra definitiva basta echar un vistazo al Turok: Dinosaur Hunter.


Para enfrentarnos a semejantes bestias deberemos utilizar de la mejor manera posible el armamento disponible.

La conversión

Turok fue uno de los juegos más esperados en los comienzos de la Nintendo 64. Con sus espectaculares gráficos y efectos especiales, pronto logró captar la atención del público fanático de los arcades 3D, que podía contar en su pequeña consola con un juego que eclipsaba gráficamente al mismísimo Quake. Ahora que tenemos el producto terminado y en nuestras manos, les podemos asegurar que la del Turok es una conversión perfecta. Sin embargo tenemos la ligera sospecha de que Acclaim tenía lista la conversión desde hace rato, pero debido a los contratos que Nintendo obliga a firmar a los que desarrollan software para sus equipos, en los que las empresas deben esperar un año para poder editar el juego para otro formato, tuvieron que retrasar su salida.



El personaje

En el juego representamos el papel de un indio americano, un Turok. Por generaciones el hijo varon mayor de la familia Fireseed era nombrado: Turok, siendo su tarea proteger a la humanidad de la amenaza de los habitantes de la tierra perdida. Este lugar, también conocido como la "alcantarilla del universo" es el lugar donde el pasado, presente y futuro colisionan. Este echo ha traído a nuestra dimensión diversos tipos de enemigos entre los que se encuentran peligrosos dinosaurios, que sólo pueden ser vencidos por la capacidad guerrera de un Turok.

Entre los niveles del juego se entreteje una historia, en ella nos enteramos que nuestro archi-nemesis "The Campaigner" (el veterano) planea – ¿cuándo no? - conquistar la tierra. Para vencerlo necesitamos recolectar todas las piezas de la mística arma Chronosceptor. Con ella tendremos el poder suficiente para erradicar a Campaigner fuera de la tierra perdida de una vez por todas.

El juego

Turok se desarrolla en escenarios realizados completamente en 3D, como la mayoría de los buenos juegos de este estilo disponibles en la actualidad. ¿Qué es lo que diferencia a Turok de la competencia? Sin duda la calidad de los escenarios, los enemigos y las armas. En el juego la selva está "viva", esto lo podemos sentir mientras la exploramos y vemos su hábitat perfectamente recreado. Turok está compuesto por 8 niveles gigantescos que pueden ser jugados en cualquier orden. Lo que los diferencia es que cada uno tiene una de las ocho partes del Chronosceptor, por lo que aunque nuestra habilidad nos dé para avanzar a los niveles más avanzados directamente, para completar el juego tarde o temprano deberemos recorrer todos y cada uno de los niveles.

En la selva podemos avanzar y ver como una bandada de pájaros sale volando, a un grupo de monos trepando los árboles, o un ciervo bebiendo en un arroyo. Los niveles están compuestos por kilómetros y kilómetros de montañas, precipicios, bosques, arroyos, cavernas, cataratas y lagos en los que podremos nadar, (el efecto de estar bajo el agua es insuperable) más todo lo que te puedas imaginar que haya en una jungla real, está representado en este juego. En ellos se aprecia un nivel de detalle carente en la mayoría de sus competidores.


Como podrán apreciar, los gráficos de este juego son sencillamente es-pec-ta-cu-la-res.



Los enemigos finales en Turok son los mejores lejos de cualquier arcade 3D, las pruebas están a la vista.

El juego, que se desarrolla casi en su totalidad en exteriores, nos hace sentir el peligro de estar al aire libre obligándonos a desplazarnos lentamente, calculando cada paso que damos, por el miedo al peligro, que puede aproximarse desde cualquier dirección.

Algunas secciones del juego son realmente difíciles, sobre todo las que implican saltar peligrosos abismos, en los que cada movimiento debe ser calculado con precisión. El control se hace mediante las teclas habituales en este tipo de juego, pero para tener una mejor experiencia será necesario jugar con una combinación de mouse y teclado, como cualquier jugador de Arcades en 3D sabe.

Las armas

Para contrarrestar a los enemigos, poseemos un arsenal que hasta el marine del Quake envidiaría. Pero sólo el sabio uso de las mismas nos llevarán a la victoria. Comenzamos con un cuchillo que sirve únicamente para atravesar los primeros sectores del juego, pronto recogemos una Tek-Bow, muy útil a la hora de derribar enemigos a la distancia con precisión. Esta se puede cargar con dos tipos de flechas, comunes u otras con punta explosiva. Entre el resto de las armas encontraremos: Pistola, Rifle de asalto, Itaka (con carga común o explosiva), lanzador de granadas, Itaka automática (similar a una ametralladora), Rifle Pulsar, un arma de infantería alien, de nombre desconocido, un lanza cohetes cuádruple, un acelerador de partículas, un cañón de fusión y por último, el Chronosceptor. El detalle puesto en el diseño y los efectos gráficos de cada arma al disparase es soberbio, así como los sonidos que producen.

Los enemigos

Muy detallados y variados, algunos poseen varias armas para atacarnos, que no tardarán en utilizar apenas reconozcan nuestra presencia. Al dotar a los enemigos de oído y la posibilidad de seguirnos con la mirada, los cazadores seremos los cazados al notar que el más mínimo ruido alertará a los enemigos y éstos emprenderán una caza sin cuartel. Si por ejemplo, nuestro enemigo está en una montaña lanzándonos flechas y nosotros desprotegidos en el medio de la selva, lo mejor será salir de su ángulo de visión o seguirá intentando eliminarnos.

El plato fuerte del juego es sin duda los dinosaurios recreados con una calidad impresionante. Encontramos varios tipos entre los cuales se destacan los velociraptors. Los jefes de los finales realmente son los mejores de cualquier juego 3D (Quake 2 incluído) y las animaciones de los enemigos son espectaculares, sobre todo sus muertes, algunas realmente desagradables, pero con una calidad nunca vista en la PC.
Un buen ejemplo es el del enemigo humano herido en el cuello, con un chorro de sangre brotando, intentando pararlo con su mano, mientras se desvanece hacia la muerte.
Otro buen ejemplo es el de los velociraptors, que vienen corriendo hacia nosotros y cuando les disparamos se puede sentir el golpe seco del animal al chocar contra el piso.
Una vez muertos, los enemigos se hunden en el piso desapareciendo. Esto, que puede parecer un problema técnico, (para evitar tener que mostrar a la vez una cantidad de cadáveres en la pantalla) fue un pedido de Nintendo, que generalmente se preocupa de que el nivel de violencia sea el menor posible y éste lo dejaron intacto en la PC.



Las secuencias de animación de las muertes de los enemigos estan muy bien logradas.

¿Partidos Multiplayer?

Para decepción de muchos, Turok no posee ningún módulo Multiplayer. Se decidió mantener el juego en su formato original y sólo con las opciones previamente conocidas (mal hecho).

En resumen

Turok fue reprogramado en la PC por una de las mejores divisiones de Acclaim, Sculptured Software (los programadores originales fueron Iguana Software) así como también encargados de llevar el Mortal Kombat y sus secuelas a nuestras pantallas. Esta conversión es excelente, superando la versión de la Nintendo en varios aspectos, sobre todo en los gráficos que se aprecian mucho más en un monitor que en un televisor.



El agua en Turok es transparente y el efecto al nadar en ella, espectacular.

Turok es un excelente juego de acción sólo disponible para placas aceleradoras 3D en el que tenemos la oportunidad aunque sea por unas horas, de ser un cazador de dinosaurios.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D que es una conversión directa de un super exito de la Nintendo 64, que exprime al máximo las capacidades de las placas aceleradoras 3D.
LO QUE SI: Los gráficos y sus animaciones. Los efectos de sonido. Las armas. Los enemigos finales. Las placas aceleradoras 3D están explotadas al máximo. La ambientación.
LO QUE NO: No tiene Multiplayer. Aunque amplios, sólo posee ocho niveles.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Westwood Studios/ Virgin Interactive*
Internet: *www.westwood.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, 175 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95/NT 4.0, Gráficos SVGA.*



Blade Runner

Una de las aventuras más esperadas de todo el año que le da vida en tu pc a la película de Ridley Scott

Westwood Studios acaba de lanzar al mercado su nueva aventura 3D basada en el film de Ridley Scott. Estamos hablando de Blade Runner, película protagonizada por Harrison Ford y estrenada en el año 1982, que es objeto de culto de millones de amantes del género de ciencia ficción en la actualidad.

Westwood había prometido realizar la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, no sólo por desarrolllarse en tiempo real, sino porque se hablaba de un sistema de inteligencia, mediante el cual según nuestras acciones, se iría modificando el desarrollo de la historia, veamos que es lo que Blade Runner tiene realmente...

El juego viene presentado en cuatro CDs, y si bien no requiere demasiado hardware,al menos necesitaremos de 140 mb de espacio en el disco rígido para poder instalarlo.



El Esper resulta indispensable para analizar las fotografías y obtener evidencias.

La historia

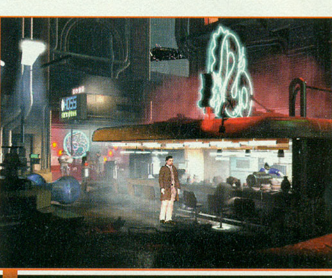
La acción se desarrolla en un futuro, más exactamente en Los Angeles del año 2019, donde tenemos que controlar a un Blade Runner, agente especial dedicado a 'retirar' unidades cybernéticas conocidas como replicantes. La mejor manera de describir un replicante, sería decir que es igual a una persona, pero superior en algunos aspectos físicos, como fuerza, velocidad, etc.

El agente protagonista es McCoy, un inexperto Blade Runner, quien recien se inicia en la profesión y aún no ha 'retirado' a ningún replicante.

El objetivo del juego es vivir el estilo de vida de estos agentes especiales, y llevar a cabo una investigación especial que irá modificando el transcurso de la historia según nuestras acciones.

Todo comienza con un misterioso suceso en una tienda de animales: Dos hombres luego de atacar al vendedor, descuartizaron uno por uno a los animales (en el universo de Blade Runner son considerados reliquias) que allí se encontraban.

Este inexplicable hecho es el primer eslabón, de una cadena de asesinatos que conectarán los suburbios del barrio chino con los imponentes edificios de la megacorporación Tyrell.



McCoy visita el barrio chino en busca de respuestas. Los efectos de luces de colores nocturnas se asemejan a los del film.

El equipo

Cada Blade Runner tiene a su disposición algunos artefactos especiales.

En primer lugar tenemos el transporte, nuestro propio Spinner. Este es bastante similar a un automóvil, pero se moviliza por los aires, con despegue y aterrizaje vertical, exactamente igual a los de la película.

Para realizar análisis fotográficos disponemos de un Esper. Con este artefacto podremos ampliar digitalmente cualquier imagen para observarla más detalladamente y obtener pistas. Por último, una de las herramientas más interesantes es el Voigt-Kampff, indispensable para identificar replicantes.

Los personajes

Existen alrededor de 70 personajes diferentes, cada cual con inteligencia artificial propia, obviamente algunos se destacán sobre los demás, entre ellos tenemos:

Clovis: Líder de un culto de replicantes. Con las características propias de esta clase de líderes, a veces un asesino a sangre fría, otras un poeta sensible.

Crystal Steele: La agente Blade Runner más sobresaliente. Ella es rápida, ágil, fuerte e inteligente, pero también es fría y despiadada. Obsérvala y aprenderás un montón, pero ten cuidado: Nunca sabrás que hay detrás del corazón de una asesina.

Lucy: Esta pequeña y hermosa muchacha, puede que sea una replicante o tan sólo una víctima de las circunstancias. Deja que el Voigt-Kampff decida.

Teniente Guzza: ¿Qué se puede decir del jefe? Bueno, en realidad parece ser un tipo bastante agradable, y durante la ausencia de Bryant, él es quien manda, pero recuerda que este veterano algo habrá hecho para ganarse el rango de teniente.

Rachael: Doctora en Jefe del equipo de la corporación Tyrell y principal asistente de Eldon Tyrell. Nada mejor que una buena relación con ella para llegar al gran jefe.



Esto es lo que que queda de la tienda de animales, luego de la masacre.



En esta pantalla podemos observar el KIA, nuestro sistema aliado para procesar las evidencias.

Eldon Tyrell: Genio responsable del desarrollo de los replicantes. El asegura, que sus criaturas son "más humanos que los humanos", pero ¿Por qué no puede evitar los asesinatos?

Deckar: Protagonista de la película, no aparece en ningún momento del juego, pero es citado varias veces.

Los gráficos y el sonido

El primer impacto visual es paralizante. Blade Runner tiene esa clase de gráficos que dejan al espectador boquiabierto. Los fondos son deslumbrantes. Westwood ha demostrado una vez más que en cuanto al desarrollo de objetos renderizados son unos autenticos maestros.

Los diferentes escenarios han sido creados, evocando el espiritu de la película.

Los exteriores iluminados dinámicamente con colores saturados y carteles de neón, se distorsionan por el humo y la lluvia. Durante los paseos en el Spinner se pueden observar los carteles con el comercial de la dama japonesa, propio de la película, mientras se observan leyendas en Kanji.

Para las animaciones se usaron técnicas especiales, donde los objetos siguen el patrón de movimiento de actores reales, dándole una sensación dinámica pocas veces vista. Por ejemplo, mientras McCoy sube en un ascensor acomoda una de sus piernas en una postura de descanso, o mientras los personajes hablan realizan suaves movimientos naturales.

Como única desventaja, podemos decir que los sprites algunas veces se tornan demasiados pixelados, en contraposición con otros demasiados definidos.

La ambientación sonora es excelente. En las calles se escucha el murmullo de la multitudes, fusionándose con sonidos futuristas.

El juego

Aunque todo nos decía que el equipo productor de Westwood estaba bien encaminado, algo no salió tal cual esperabamos, o al menos no cubrieron todas las espectativas e ilusiones que teniamos depositadas en este producto.

Primero tenemos que decir que Blade Runner tiene muy poco de aventura gráfica como habían prometido, o al menos este nuevo estilo es en nuestra opinión mucho menos interesante que los tradicionales. Asi que los que esperaban 'la aventura gráfica' olvidense. Blade Runner es otra cosa.

Ahora que aclaramos este punto hablemos del juego. Blade Runner resulta muy interesante para todos los seguidores de la película, ya que de alguna manera nos permite vivir la vida de uno de estos agentes especiales, mientras se desarrolla la historia que puede desembocar en alrededor de diecisiete finales diferentes.

A este juego hay que jugarlo con tiempo y mucha paciencia, es necesario explorar con profundidad cada una de las pantallas, ya que teniendo en cuenta que el desarrollo de la historia es en un supuesto tiempo real, las evidencias que no encontremos pueden perderse o ser encontradas por otros agentes.

La pistas que encontremos no permitirán acceder a nuevas pantallas y de esta manera avanzar en la historia.


McCoy en el centro de entrenamiento. Podemos observar la mira en la pantalla, propia del modo de disparo.

En el departamento de policia, existe una computadora central donde se procesa la evidencia encotrada y se comparte con el resto de los agentes, asi que si nos trabamos por no encontrar algún objeto, es posible que algún otro agente lo haya introducido en la máquina.

El lenguaje utilizado en las conversaciones es adulto, y contiene dosis de humor que amenizan nuestra estadia en al año 2019.

Existe un mode de combate para luchar con los replicantes, se accede con el botón derecho del mouse y consiste en una mira con la que apuntaremos los objetivos hostiles. Lo malo es que no puede usarse a discreción, no es posible disparar a cualquier blanco, algo limitado por cierto. Si en la confusión de un tiroteo matamos algún inocente y no somos vistos, lo más conveniente es esconderlo en algún basural por ejemplo, para evitar problemas.

El programa no soporta modo texto, lo cual puede ser una desventaja para jugarlo en una lengua extranjera, y a diferencia de otros programas de la misma empresa como Lands of Lore: Guardians of Destiny, la velocidad de los diálogos es superior haciendo más dificultoso el entendimiento de las conversaciones.


De visita en las oficinas de la compañía Tyrell para investigar un reciente asesinato.

En resumen

A pesar de que el juego no cubre las espectativas generadas es interesante, sobre todo por el excelente despliegue gráfico y por la recreación del mundo creado por Ridley Scott.

El problema de Blade Runner, es que se parece más a una película interactiva que a una aventura gráfica, lo cual no sería malo si es que Wesrwood no hubiera prometido otra cosa.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de aventuras basado en el clásico film del mismo nombre.

LO QUE SI: Gráficos imponentes. Excelentes animaciones y efectos de luces dinámicas. Posibilidad de utilizar equipo de los Blade Runners. Lenguaje adulto. Excelentes efectos de sonido. La historia cambia desembocando en diferentes finales.

LO QUE NO: Poca jugabilidad. Carencia de modo texto. Resulta algo aburrido repetir varias veces las mismas escenas. Poca interacción.

72%

PROMEDIO
84%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Attic / Sirtech / Hard Copy*
Internet: *www.sir-tech.com*
Requerimientos Mínimos: *486 33MHz, 8 MB RAM, 60 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, DOS, Gráficos SVGA.*

Shadows over Riva

El nuevo RPG de los creadores de Star Trail, aparece en nuestro país en su versión castellanizada.

***A**l transcurrir las semanas, cuando mis amigos venían a mi casa y me veían jugando siempre al mismo juego, no podían comprender el porqué de mi empecinamiento. ¿Qué me llevaba a ignorar por completo cualquier otro de los tantos que iban apareciendo? La única respuesta es Shadows over Riva.*

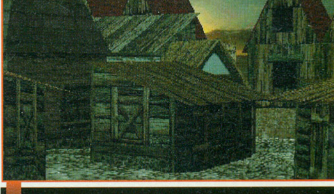
¿De qué estoy hablando? Se trata de la secuela de Star Trail, juego de la compañía Sirtech perteneciente a la serie Realms of Arkania, que estuvo siendo desarrollado desde fines del año 1994, pero por razones extraordinarias se ha retrasado considerablemente su aparición.

La sombra sobre Riva

Haciendo honor a su nombre, una especie de maldición parecía retrasar a propósito el lanzamiento del tan esperado RPG. La producción estuvo a cargo de un grupo de desarrollo alemán reconocido como Attic, y como suele suceder muchas veces, el proyecto se vió inmerso en una atmósfera de contratiempos y desilusiones, hasta que por fin, luego de inminentes esfuerzos, en Octubre del 96 estaba terminado en su totalidad.

¿Qué fue lo que pasó entonces? Según Sirtech, lo que retrasó el lanzamiento en USA varios meses más, fue la traducción completa de los textos y manuales. Otros comentan que lo que en realidad sucedió fue un desacuerdo entre ambas compañías.

Sea lo que fuera, el juego recién estuvo disponible en inglés en agosto del 97 y en este momento podemos disfrutar de la versión castellanizada, que está siendo distribuída por Hard Copy.



Vista de la ciudad de Riva. Para la exploración de los niveles se usó un engine 3D.

Los gráficos

La introducción está bastante bien hecha, y tiene como función mostrar los créditos de toda la gente que trabajó en hacer posible el juego.

Debido al problema comentado, algo no se ve muy bien con respecto a los gráficos de Shadows over Riva.



A pesar de estar desarrollados en baja resolución el juego cuenta con muy buenos gráficos.

La calidad en general es buena, los personajes desarrollados para las conversaciones tienen rasgos muy particulares y están en modo SVGA, pero sin embargo el resto, está realizado en baja resolución, es decir en 320x200.

Considerando que estamos en 1998, el juego no luce muy diferente a su antecesor de 1994, por lo cual podemos decir que el engine usado está bastante fuera de tiempo.

A pesar de ésto, no olvidemos que se trata de un RPG, si estuviéramos hablando de uno de acción sería imperdonable que a la actualidad tuviese el engine del Doom II, pero en el estilo de juego que estamos comentando son otros los factores que determinan la validez del producto. Sigan leyendo la nota para comprender que es lo Shadows over Riva tiene realmente.



La interface es intuitiva. Los dibujos de los iconos nos sugieren la acción a realizar.

La ciudad de Riva

Riva es una ciudad gigantesca con miles de sorpresas en el interior de sus murallas. Además de las viviendas, los comercios y las distintas hosterías, tenemos otros lugares más particulares para visitar. Existen doce santuarios dedicados a cada uno de los dioses que reinan Arkania, en su interior distintos sacerdotes nos darán información imprescindible de cada uno de sus señores.

Otros sitios importantes son el mercado Central, donde a diferencia de los pequeños negocios especializados, podemos conseguir cuanto necesitemos para emprender nuestras misiones. También encontraremos el puerto y el cementerio.

Del otro lado de las puertas de la ciudad nos estará esperando el verdadero peligro. De nuestra astucia, equipamiento y sobre todo de nuestra experiencia dependerá la supervivencia en estas salvajes tierras.

El juego

Como contraposición de algunos de los problemas comentados, Shadows over Riva brilla por su jugabilidad. En cuanto a diversión es uno de los mejores productos de su



Los combates se llevan a cabo con un sistema de turnos, al mejor estilo X-Com.

género, siendo muy recomendable y apropiado para cualquier amante de los RPG.

Los personajes pueden ser creados bajo dos sistemas: Uno automático, donde elegiremos libremente, clase, sexo, y habilidades, y otro manual donde será necesario un profundo conocimiento de cada una de las clases para desarrollarlo. Este último modo es exclusivo para jugadores expertos.

Los personajes también pueden ser importados de Star Trail.

El juego cuenta con una excelente historia, ambientación, desarrollo y personalidad de los integrantes del equipo (Party). Es notable como a medida que va transcurriendo la historia cada uno de ellos reaccionan diferente a las situaciones que se presentan, de acuerdo a su constitución.

En el manual existe información detallada acerca de cada clase, es bastante importante leerlo antes de comenzar un juego, así sabremos como equilibrar mejor nuestro Party.

En shadows over Riva tenemos uno de los mejores sistemas de ayuda y seguimiento vistos hasta el momento, con sólo pulsar la tecla F1 accedemos a un manual en línea, en donde podremos consultar cualquier cosa que sea necesaria y además imprimirla.

El sistema de exploración es completamente en 3D, con un efecto denso de niebla que se ajusta muy bien a la ambientación y desenlace del juego.



Los templos de la ciudad de Riva por las noches tienen un aspecto siniestro.

Es posible dividir nuestro equipo en grupos y que operen por separado, lo cual será muy útil en algunos momentos de la aventura.

Algo muy bien realizado, es el mapeado automático, donde además se pueden dejar anotaciones, como recordatorio y referencia de lo que hayamos encontrado en determinado lugar.

Los diálogos se llevan a cabo mediante menúes, donde podremos optar entre varias preguntas para mantener una conversación. El contenido enfervoriza los hechos narrados, acrecentando el interés por parte del jugador.

Hay que hacer mención de la excelente banda de sonido, que nos acompañará durante toda la historia y nos hará sentir mejor el clima de lo que está sucediendo. Los temas varían según la situación en que nos encontremos, por ejemplo dentro de una taberna la música será de fiesta con sonidos de gente divirtiéndose, en cambio en la guarida del necromante, será tenebrosa y satánica al estilo del film La Profecía.

La interface de control esta representada por diferentes íconos con dibujos que sugieren la acción a realizar, como hablar, hacer uso de la magia, manipular el Party o acceder al menú de grabaciones.

Otros menúes nos permiten controlar todo lo referente a cada personaje, la ropa, las armas y los objetos que usan. También podemos acceder a la información acerca de los niveles de experiencia, y las otras características propias de cada uno de ellos.

Para el sistema de lucha, se ha elegido uno bastante similar al usado en la serie X-Com, lo que me parece apropiado y divertido, ya que permite al jugador pensar su estrategia y hacer uso de la variedad y calidad de los hechizos.

La única crítica es el pobre desarrollo gráfico. Todas las unidades pertenecientes a la misma clase se ven iguales. Lo cual es bastante absurdo teniendo en cuenta que podemos controlar hasta seis personajes simultáneamente, pudieron haber creado varios estilos de magos, guerreros, etc.

Para reponer energías tenemos algunas posibilidades. Si dichosamente nos encontramos dentro de las murallas de la ciudad podemos descansar algunas noches en las distintas hosterías disponibles, a no ser que previamente no nos hayan echado por mala conducta (algunos personajes tienen habilidades para engañar o para saquear los bolsillos, si nos pescan infraganti, será muy difícil regresar a ese lugar).

Otra de las maneras de recuperar energía es mediante el uso de algunas hierbas que hayamos encontrado o comprado en nuestro camino. Y por último los personajes capacitados para realizar magia conocen algunos hechizos curativos que recuperarán un poco a quienes lo necesiten.

En resumen

A pesar de las pequeñas contras, Shadows over Riva es un gran juego, y sobre todo muy entretenido. El nivel de dificultad es bastante alto, aún jugándolo en el modo fácil, lo que representa un verdadero desafío para los seguidores del género. Como bonus, felizmente requiere muy poco hardware para su correcto funcionamiento, una simple 486 DX2 con 8MB es más que suficiente, permitiendo que más cantidad de gente pueda acceder al producto.



El Dragón: Tal vez el más formidable de todos los adversarios que enfrentaremos durante el juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

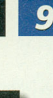
QUE TIENE: Un RPG al estilo clásico, basado en la serie de juegos de Realms of Arkania.

LO QUE SI: Excelente jugabilidad y puesta en escena. Buena historia. Variedad de clases y personalidad de los personajes. Muy buena interface. Buen sistema de ayuda y seguimiento. Sistema de lucha por turnos. Variedad de hechizos.

LO QUE NO: Gráficos y engine algo antiguos. Poca variedad en los gráficos de los personajes durante los combates.

84%

PROMEDIO
93%



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Janes / Electronic Arts*
Internet: *www.janes.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB Ram, 170 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Longbow 2

¿El mejor simulador de todos los tiempos?

Por Miguel García

Desde la versión anterior el modelo de vuelo ha recibido sólo modificaciones menores, ya que Longbow, realizado con la colaboración de McDonnell Douglas y probado por pilotos reales de Apache, utilizando la mina de oro de informacion que es Jane's Military Publications, contaba con uno de los sistemas más realistas y sofisticados en un simulador de combate.

La gran novedad es la posibilidad de volar 3 helicópteros diferentes: El AH-64D Longbow Apache (por supuesto), el OH-58D KiowaWarrior y el UH-60L Blackhawk. Estos no sólo se diferencian en desempeño y apariencia; cada uno cumple un rol vital dentro del conflicto multiplicando efectivamente el rango de misiones que pueden ser simuladas realísticamente: Un objetivo detectado por un KiowaWarrior en una misión de reconocimiento puede ser el blanco de ataque de Longbows más adelante, o provisiones transportadas por un BlackHawk pueden significar la salvación de un pelotón de tanques, afectando el desarrollo de un conflicto.

Gracias a una excelente inteligencia artificial (A.I.) en las unidades comandadas por el CPU, Longbow 2 es el primer simulador que realmente logra la sensación de formar parte de un grupo de batalla compuesto por varias unidades. Los aliados se comportan de una manera tan realista que es indispensable recordar nuestro número de vuelo para identificar las ordenes dirigidas a nuestra ala, por la cantidad de mensajes de radio que se transmiten en la batalla.


Una de las características más sobresalientes del Longbow 2 es su iluminación dinámica.

La efectividad de las unidades hostiles es configurable y al más alto nivel de dificultad (CAT 1) demuestran una excelente capacidad en combate, utilizando maniobras avanzadas, como entre otras cosas, el efectivo uso del terreno como medio de ocultamiento, brindándole un buen desafío hasta al más experimentado piloto de simuladores. Esta avanzada A.I. y las campañas dinámicas logran evitar totalmente el efecto "vos contra el resto del mundo" que desgraciadamente es común en los simuladores de vuelo.

La actractiva y funcional interface general facilita la movilidad por las diferentes pantallas de configuración, algo nescesario en un simulador con tantas opciones como Longbow 2. Es posible modificar, por ejemplo, la complejidad del modelo de vuelo, operación de sistemas e inteligencia de enemigos, lo que amplía el atractivo del programa al permitir a usuarios sin tiempo o ganas de escalar totalmente la curva de aprendizaje (que cualquier simulador de este realismo requiere) ajustar el nivel de dificultad a su propio gusto.

Modos de juego

A diferencia de Longbow y FlashPoint: Korea, en esta versión las misiones de campaña son generadas por un poderoso y realista sistema dinámico que puede crear un nuevo conflicto cada ves que lo usés, dándole al programa una profundidad sin precedentes. Cada misión que vueles afecta el desarrollo del conflicto: Blancos que no has podido destruír permanecen en el campo de batalla, los límites de las zonas de control avanzan o retroceden según los dos lados ganan o pierden poder, todo directamente relacionado a resultados de tus acciones.


Aquí vemos la cabina virtual, creada en alta resolución, que permite panear el punto de vista hacia cualquier ángulo.

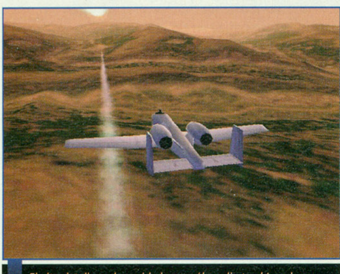
No sólo dentro de un helicóptero podremos interactuar con este "conflicto virtual". Antes de despegar, gracias a un excelente "mission planer", uno puede acceder a información sobre: La situación de los aliados, las fuerzas hostiles, detalles de la misión o estado del tiempo.

Cada misión consta de un plan de ataque dividido en cuatro "alas" o "task forces" de dos helicópteros (Piloto/Wingman) cada una; es posible elegir en cual de estos grupos deseamos formar parte, modificar los puntos de navegación, el armamento y el tipo de helicóptero a volar (Longbow, Kiowa o BackHawk) y para ganar la guerra es necesario descubrir las posiciones del enemigo, desplazar tus fuerzas inteligentemente y elegir bien las situaciones que requieren de tu atención personal.

Otra adición es la posibilidad de jugar Multiplayer (Lan, Tcp/ip, Serial, Modem) donde se pueden asumir diversos roles y planear complejas misiones con jugadores remotos, éstos pueden elegir pilotear como piloto o como copiloto/artillero (CP/G). Cuatro jugadores podrían volar 2 helicópteros con dos jugadores cada uno, cuatro helicópteros separados, o cualquier otra combinación imaginable.

Las misiones de entrenamiento, como en la versión anterior, son un ejemplo para el género, cumpliendo efectivamente la función de enseñar al usuario inexperto, en inglés por supuesto (al menos existe una opción de texto en pantalla), el manejo de los helicópteros y sus respectivos sistemas.

Las misiones de entrenamiento están divi-



El alto detalle en las unidades no sólo se limta al Longbow, como se puede ver en este A-10.

didas en: Entrenamiento de vuelo básico, entrenamiento de vuelo básico específico para el Longbow, para el KiowaWarrior y para el blackHawk; entrenamiento avanzado de Longbow y un área con blancos de práctica.

Para complementar existe un modo de acción instantánea, ideal para que los novatos puedan disfrutar del programa antes de aprender los aspectos más complicados (e intersantes) del simulador.

Gráficos y performance

SkunkWorks reprogramó totalmente el motor de graficos 3D para incluír cuatro veces más polígonos que en la versión anterior, soporte para tarjetas aceleradoras de 3D basadas en el chip 3Dfx e iluminación dinámica. Como su predecesor en su momento, Longbow 2 es el simulador visualmente más atractivo del mercado. El campo de batalla, compuesto por suave terreno de alto relieve, una excelente iluminacion y texturas de alta resolución inteligentemente aplicadas generan un mundo de realismo incomparable no sólo a nivel visual, sino que realmente cumple funciones vitales en el desarrollo y la jugabilidad del simulador, como mantener el helicóptero suspendido detrás de una elevación para evitar ser detectado o usar efectivamente características geográficas como metodo de orientación (el modelo de daños del programa simula la pérdida de sistema de navegación).

Como todo en Longbow 2, el terreno reacciona realísticamente a las fuentes de luz; ya sean artificiales, como el resplandor de un apache disparando hellfires (las explosiones y las llamas iluminan el área inmediata) o naturales, ya que el programa simula el tiempo del día y transiciones. (Puede suceder de comenzar una misión con buena visibilidad y que después sea necesario activar el sistema de visión nocturna).

A expensas de velocidad es posible configurar la distancia del horizonte lo suficientemente lejos para evitar totalmente el "pop-up" (efecto que sucede cuando un motor 3D intentando liberar carga en el sistema, o por estar pobremente programado, espera para dibujar objetos lejanos).

Todos los objetos en Longbow 2, compuestos de un alto número de polígonos, cuentan con un detalle y realismo asombrosos. Por ejemplo, desde afuera de un Longbow se puede ver al piloto y al CP/G seguir con su vista a blancos designados, al unísono de la ametralladora y el sistema de detección, la cantidad de misiles restantes o el efecto de las hélices siguiendo los movimientos del joystick.

No sólo los helicópteros principales están tan bien logrados, desde un Cobra enemigo, hasta el más pequeño Triple-A o SAM fueron creados casi con la misma complejidad y minuciosidad que el mismo Longbow, algo no muy común en los simuladores de vuelo. Realza la credibilidad del campo de batalla ver un tanque desde una vista externa y descubrir que la torreta y el cañón son completamente móviles.

Otra innovación son los espectaculares efectos especiales de polvo y humo persistentes, partículas e iluminación dinámica.

Los vehículos terrestres levantan polvo a su paso, los misiles dejan una estela de humo traslucido y al impactar con un objetivo estallan iluminando los alrededores, despidiendo fragmentos que a su vez explotan en el aire o al alcanzar el suelo, y otros detalles, que aunque un poco "hollywoodenses" le dan mucho atractivo al programa sin interferir demasiado con la sensación de realismo.

El control de vistas en Longbow 2 es muy similar con respecto a su predecesor, con la adición de una espectacular "cabina virtual", creada en alta resolución, que permite panear el punto de vista hacia cualquier ángulo, y aunque quizás no tenga tanta utilidad como en un simulador de aviones, realza la atmósfera del programa y es muy útil para seguir objetivos en movimiento.

La calidad gráfica es totalmente configurable para adaptarse a todo tipo de equipo, se pueden prender y apagar cada uno de los efectos y modificar la complejidad de los objetos 3D y la lejanía del horizonte en un intento de alcanzar una mayor cantidad de cuadros por segundo. De todas maneras este programa necesita un equipo bastante actualizado. Para lograr la velocidad en la que Longbow debe ser experimentado les recomiendo una Pentium 200 con 32Mb de RAM, tarjeta acelereradora de graficos en 3D basada en el chip 3Dfx y 300 MB libres en el disco rígido. Inclusive con esta poderosa configuración no podrás tener todos los detalles gráficos activos, ni en un equipo PII con 100MB de SDRAM el juego logra los 60 cuadros por segundo a los que nos estamos mal acostumbrando.



Longbow 2 simula el sistema de visión nocturna con un realismo increíble.



Es posinble pilotear el KiowaWarrior y el BlackHawk, en las misiones que se requiera el uso de estas unidades.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Cualquiera interesado en los helicópteros, la aviación o simplemente disfrutar de unos buenos gráficos en 3D, teniendo algo de tiempo libre para aprender los complejos controles.

LO QUE SI: En muchos aspectos el simulador más avanzado actualemente disponible en el mercado. Excelentes gráficos. Sonido muy realista.

LO QUE NO: Altos requrerimientos de hardware, inclusive teniendo una placa aceleradora de 3D.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Microsoft*
Internet: *www.microsoft.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 60, 16 MB Ram, 30 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Cart Precision Racing

El primer intento en el mundo de la simulación por parte de Microsoft

La verdad es que la primera camada de juegos de Microsoft (Monster Truck Madness, Deadly Tide, Hellbender) no fue gran cosa, pero el gran Bill viendo el enorme mercado que se estaba perdiendo (léase $$$) se puso en campaña para hacer resurgir su línea de juegos, luego del excelente Age of Empires, Microsoft nos trae Cart Precision Racing, un juego de automovilismo realmente sorprendente.

El equipo de desarrollo

Generalmente el primer juego de un género en especial para una compañía es una prueba, donde empiezan a aprender los conceptos básicos de diseño y programación antes de emprender un proyecto realmente ambicioso. Microsoft sin embargo al encargarle el proyecto a Terminal Reality, les encomendó realizar directamente un producto competitivo y profesional. El resultado es el nuevo estándar en realismo automovilístico.

La licencia

CPR tiene la licencia de Championship Auto Racing Teams e incluye 17 pistas modeladas a la perfección mediante un nuevo sistema llamado Global Positioning System, lo que permite la recreación exacta de la anchura y elevación de las mismas. Algunas de las que se incluyen son: Surfers Paradise en Australia, Emerson Fittipaldi Speedway en Río de Janeiro o Exhibition Place en Toronto. Podemos informarnos muy bien acerca de los detalles de cada una, con gráficos de los requerimientos del coche para salir ilesos de la carrera o mejor aun ver videos de cada una de ellas en tomas que fueron realizadas con una cámara puesta sobre el hombro del piloto.

La configuración

El juego permite un amplio espectro de configuraciones, el garaje posee 50 seteos diferentes que aplicar para mejorar o adaptar el coche a nuestro estilo de manejo. Podemos alterar la aerodinámica, la línea de manejo, la composición y la presión de los neumáticos, suspensión, frenos, consumición de la gasolina o posición de los espejos retrovisores. Todas estas opciones –aunque solo pueden ser utilizadas correctamente por los usuarios que entiendan algo de este tipo de mecánica– son ideales para tener obtener un mejor rendimiento en las carreras. Es posible además preparar una estrategia de boxes y dejarla grabada para que una vez ahí nuestro equipo realice las tareas con una mayor eficacia y no perder preciosos segundos.
Una vez terminada la configuración que consideremos ideal podremos salir a probar el comportamiento de nuestro vehículo. Una vez que terminemos, Nigel Bennett, un experimentado ingeniero estadounidense, efectuara las recomendaciones que considere necesarias para optimizar nuestro vehículo. Si nos parece complicado él puede efectuar los cambios por nosotros.



La simulación es sumamente compleja e incluye todos los aspectos del deporte en la realidad.



El nivel de detalle conseguido en esta simulación es realmente asombroso superando todo lo conocido a la fecha.

El modo sofisticado

Una vez completada la fase de configuración podemos competir a través de todo el campeonato o correr una carrera sola en el circuito de nuestra elección. Si elegimos participar del campeonato deberemos participar de los 17 circuitos en el mismo orden que el campeonato de PPG Cart World Series Circuit 1997, empezando en Miami y terminando la temporada en Fontana. El objetivo es obviamente juntar la mayor cantidad de puntos en el correr del campeonato para ganarlo. En cada una de las 17 pistas podrás participar seis veces consecutivas en cada una. Podemos decidir si participamos en todas o no, pero recorda que en cada una que no participas perdes la oportunidad de ganar los valiosos puntos que te llevaran a la victoria.

Al finalizar cada una de las competiciones podemos utilizar el Precision Racing's Pi Analysis, un poderoso módulo que mide nuestra performance en varios aspectos. Tras procesar la información, la muestra gráficamente para que podamos analizar por ejemplo, el tratamiento que le dimos a los frenos en las entradas y las salidas de las curvas, o la aceleración aplicada en cada vuelta pudiendo efectuar una comparación entre varias en la misma pista, luego



Podemos visualizar la carrera desde una gran cantidad de cámaras.

podemos grabar la mejor, ajustar el coche para mejorar la performance y utilizar la grabación para compararla en futuras carreras en la misma pista y ver si mejoramos o empeoramos.

Entre otras cosas también podemos comparar la performance de las revoluciones por minuto, la aceleración lateral al tomar curvas o la calidad con la que efectuamos los cambios de velocidades.

Podemos ver todos los movimientos efectuados por nosotros y el resto de los competidores en la carrera con la posibilidad de ver también el replay de cualquier situación de la carrera.

El modo simplificado

Si te aterran todas estas configuraciones, podes simplificarte la vida eligiendo la opción Quick Start –mucho más limitada en opciones– optima para practicar. Al comenzar podemos elegir la pista, el conductor, la posición inicial y el numero de vueltas o dejar que la maquina elija los tres primeros ítems al azar. Además podemos modificar gran parte de las opciones de realismo para irnos adecuando progresivamente al juego. Entre las opciones que podemos modificar encontramos: la temperatura, condiciones climáticas, número de vueltas (¡en algunos circuitos pueden llegar a ser de 250!) y el tiempo de duración para las vueltas de clasificación. Si sos un principiante definitivamente deberás elegir todas las ayudas de manejo posible, sobre todo la ayuda en los frenos, que reduce automáticamente la velocidad en las curvas para poder tomarlas sin salir volando de la pista. Las opciones a configurar son innumerables para el espacio de esta nota pero no te preocupes, el nivel de dificultad lo podrás ajustar y progresivamente irlo subiendo según tu nivel.

Los gráficos con una placa que soporte D3D alcanzan un realismo aún mayor.

The need for upgrade

CPR incluye a los corredores más renombrados de la temporada 1997 como por ejemplo, Jimmy Vasser, Mark Blundell, Al Unser Jr o al mismísimo campeón del '97 Alex Zanardi.

Además Microsoft aclaró recientemente que en su página de Internet www.microsoft.com se pondrán a disposición de los usuarios, los archivos de los conductores actualizados, las estadísticas de los equipos y seteos para los coches y grillas de clasificación según los eventos de Cart actuales.

Microsoft nos lleva a la escuela

El juego incorpora una escuela de manejo para los que quieran perfeccionar su estilo de manejo. En ella podremos aprender los elementos fundamentales del Cart y a tener un mayor conocimiento de las técnicas para ser un gran piloto, entre las que se encuentran: control básico del auto, control neutral, encontrar la línea en la pista (es una línea imaginaria por la que conviene transitar), tipos de curvas, técnicas de freno y de adelantar competidores, entre otras. El profesor será Bobby Rathal que narra en 16 clips de vídeo los conceptos antes mencionados. Una vez que hayamos cursado las diferentes lecciones estaremos mucho mejor preparados para el gran desafío de CPR en modo simulación.

La performance

CPR posee unos gráficos de alta calidad, sobre todo utilizando una placa de aceleración 3D (de hecho D3D) entre los que se destacan el humo, la niebla, la lluvia y los conductores a los que podemos observar como entornan la cabeza al aproximarse a las curvas.

Sin aceleración el hardware requerido es alto y no tendremos mas remedio que bajar la resolución del juego a 300 x 200 o 300 x 400 para correrlo en algo menor a un Pentium II, si nuestra máquina no posee una placa D3D.

En resumen

La jugabilidad de Cart Precision Racing le gustará a todos lo fanáticos de la saga Grand Prix de Microprose, muy famosa en nuestro país, sobre todo por el excelente



Al finalizar la carrera podremos efectuar un replay de toda la competencia.

realismo con el que se revive este deporte. CPR incorpora a la simulación unos excelentes efectos sonoros, una interface impecable, en la que nos es posible encontrar cualquier opción sin ningún esfuerzo, un nivel de realismo espectacular, una música acorde a las circunstancias y soporte para Force Feedback. Todo esto hace a CPR un producto altamente recomendable y un juego imprescindible para los fanáticos del automovilismo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

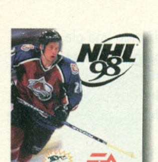
QUE TIENE: Un simulador de automovilismo realmente espectacular.

LO QUE SI: Soporte para placas D3D. Alto nivel de realismo. Las fases de entrenamiento. Los gráficos. Las cámaras disponibles. Los efectos de sonido. La posibilidad de upgradear el producto vía Internet. Efectos de física acordes a la realidad.

LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware, aún con una placa aceleradora.

88%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *EA Sports / Microbyte*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB Ram, CD-ROM 4x, Windows 95 con DirectX 5.0, 45 MB en el disco rígido, Tarjeta de sonido.*



NHL 98

EA Sports nos presenta su nueva versión del clásico juego de Hockey

El hockey sobre hielo tal vez no sea uno de los deportes más populares en nuestro país, al menos por el momento, ya que Electronic Art tiene todas las intenciones de cambiar ésto para siempre.
Es verdad, la empresa está atravesando uno de sus momentos más esplendorosos y aprovechando las ventajas de las placas aceleradoras se viene con una serie de programas deportivos que están arrasando todo.

Desde el comienzo, como es la costumbre de EA, nos vuela el cerebro con esas introducciones tan especiales, y las heroicas imágenes deportivas combinadas con una buena música pegadiza y efectos de video clip.

En esta versión de NHL están presentes todos los equipos de dicha liga, y además algunas selecciones de determinados países. Cada uno de ellos tiene sus propias características, que se ven reflejadas en la pista a la hora del juego.

Desde el menú principal se puede acceder a los diferentes modos de juego, exhibición, temporada, torneos tradicionales y torneos diseñados a medida. Es posible también ir a las opciones para multiplayer (LAN, módem o serial), ejecutar penales (uno de los detalles más interesantes, ya que es posible practicar con los diferentes arqueros de las distintas ligas) o visualizar jugadas salvadas.

Desde el comienzo, podremos sentir la ambientación propia de un partido de hockey.

En el modo exhibición, las estadísticas almacenadas en la base de datos deportiva no influye en la habilidad de los jugadores controlados como ocurre en los otros modos y en los torneos se pueden simular partidos si preferimos no jugarlos.

Otra de las posibilidades, nos permite crear nuestro equipo a medida, agregar jugadores y toda clases de arreglos propios de los managers deportivos.

En pocas palabras podemos decir que al menú de opciones no le falta nada, y una vez que lo conozcamos bien, podremos configurar el juego según nuestras preferencias. Hasta es posible o no, habilitar algunas de las reglas del juego como por ejemplo Off-Side.

¿Quieren saber cómo se ve NHL?... Absolutamente asombroso. Siguiendo la línea de todos los productos deportivos de la serie 98, se han mejorado los gráficos para alcanzar un realismo que apenas pudo ser igualado por NBA LIVE 98 y FIFA 98.

Al comenzar el partido, una cámara aérea se irá acercando a la pista, mientras se observan los reflectores iluminando a las multitudes en las tribunas. Es entonces cuando tomaremos contacto por primera vez con los jugadores y podremos observar la superioridad gráfica con respecto a las versiones anteriores y la excelente ambientación lograda.

El juego soporta 3Dfx, aumentando la calidad y los cuadros por segundo en las animaciones de las máquinas que soporten este modo.

Los jugadores se mueven con respecto a las leyes físicas, y se siente la inercia en el patinaje. Al principio puede ser algo difícil de controlar, pero al acostumbrarnos nos daremos cuenta de que le da mejor sensación de realismo al juego.

Se ha vuelto a incorporar el modo de lucha, aunque esta vez los movimientos fueron simplificados, ya que se trata simplemente de un complemento... pero infaltable para ser verdadero hockey.

El control del arquero puede configurarse en modo manual o automático, siendo altamente recomendado el primero, ya que debido a pequeños problemas en la inteligencia artificial siempre es mejor ser uno el responsable, aunque requiera más atención.



Aún sin placa acceleradora, los gráficos de NHL 98, son los mejores conseguido en toda la serie deportiva de EA.

Existen tres niveles de dificultad, el primero Rookie sólo puede ser tomado en cuenta para el aprendizaje, luego lo mejor será optar por PRO o ALL STAR que nos ofrecen buen nivel de desafío.

En cuanto a los movimientos, como en versiones anteriores varían si se trata de ofensivos o defensivos, pudiendo optar entre una selección de pases y disparos diferentes o movimientos y marcaciones especiales según que botón de nuestro control pulsemos.

Sin tener en cuenta algunos pequeños problemas en la inteligencia artificial, NHL 98 es uno de los mejores productos deportivos de los últimos tiempos.

EA Sports ha demostrado una vez más que si quiere puede ser la mejor, y que además de que tiene la imaginación necesaria para superar lo insuperable cada año. Al menos así lo demostró con toda esta nueva serie de programas deportivos que se están robando todos los premios XTREME en nuestra editorial.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

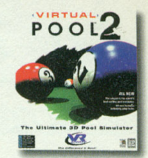
QUE TIENE: La nueva presentación del juego de Hockey sobre hielo más esperado.

LO QUE SI: Excelentes gráficos. Realismo en el patinaje. Interface apropiada para la configuración de los diferentes modos de juego. Alto nivel de detalle en los jugadores. Muy buena jugabilidad.

LO QUE NO: Algunos problemas en la inteligencia artificial le dan ventajas a los jugadores avanzados.

92%

Virtual Pool 2



De la mano de Interplay nos llega el simulador de Pool perfecto



Es admirable el nivel de realismo conseguido en este juego, el mejor en su género.

Interplay nos brinda la segunda parte de una excelente simulación, Virtual Pool. Secuela que promete además mejorar nuestro estilo de juego. Tomemos entonces un taco, un poco de tiza y veamos que tan buenos podemos llegar a ser.

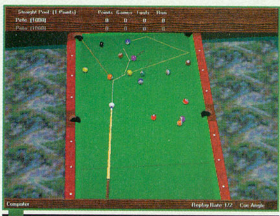
Virtual Pool 2 ofrece 12 juegos diferentes en los que participar, en realidad son nueve y cuatro estilos diferentes para el 8-Ball: Billiard Congress of America (BCA), Americano, Inglés y American Pool Players Association (APA). Entre los demás se incluyen: Straight Pool, 9-Ball, Rotation, 10-Ball, 6-Ball, 3-Ball, Bank Pool y One Pocket. Algunos son similares (9-Ball, 10-Ball, 6-Ball) siendo la única diferencia, la cantidad de bolas utilizadas. En cada uno de estos tres modos nuestro objetivo es golpear primero la bola con el número más chico de toda la mesa, y luego meter la número 9, 10 o 6 respectivamente. En Straight Pool y Rotation Pool el objetivo es conseguir una determinada cantidad de puntos. One Pocket consiste en meter ocho bolas en un mismo hoyo. Bank Pool es similar al One Pocket salvo que no hay que meterlas en un mismo hoyo, sino que ganamos diferentes puntos según el hoyo.

También se incluye una modalidad especialmente diseñada para jugar en solitario llamada Shark Skins, que consiste en ver cuantos tiros nos lleva terminar varios juegos consecutivos de 3-Ball, 6-Ball y 9-Ball.

En el inicio del juego podemos seleccionar la opción de prácticas, jugar solo, contra un jugador computarizado o también es posible participar con otro amigo en la misma máquina, vía Serie, Módem, LAN o TCP/IP. Se incluye además una opción de campeonato, en la que pueden participar 3, 7 o 15 adversarios controlados por la computadora o humanos, usando cualquiera de los juegos arriba mencionados. Podemos seleccionar el nivel de competición, el tipo de mesa usado y cuantos partidos se juegan por evento. Para cam-peonatos más cortos es posible elegir la cantidad de partidos necesarios para ganarlo y según el tipo de juego, el número de puntos necesarios.

Virtual Pool 2 viene con oponentes ya programados con sus nombres asignados y una categoría de juego. Empezamos el juego con 1000 puntos, éstos suben o bajan según ganemos o perdamos. La variedad de oponentes brinda a los usuarios de todo nivel, siempre un adversario a su medida, incluyendo algunos tan mediocres e incapaces de meter una sola bola y otros que se conocen todos los trucos, siendo prácticamente invencibles.

Para variar la dificultad podemos alterar la configuración de la mesa y el diámetro de los hoyos, generando un juego desafiante o uno más fácil. La velocidad de la tabla determina que tan rápido se desplazan las bolas por la mesa, y regulando el raíl, modificamos la fuerza del rebote en los bordes de la mesa. Modificando el tamaño de los hoyos también altera la dificultad del juego, existen tres medidas predeterminadas: Amateur, Pro y Campeón. También existen ayudas visuales, como por ejemplo el tiro Kibitz, que extiende una línea hacia donde apuntamos, nuestro objetivo y la dirección que van a tomar todas las bolas afectadas a nuestro disparo.



El juego incorpora diferentes ayudas, entre ellas generar líneas de orientación.

Para cambiar el ángulo de visión de la mesa, que está completamente diseñada en 3D utilizamos el mouse, que nos permite movernos libremente por toda la mesa y observarla desde cualquier ángulo imaginable. Las posibilidades son infinitas y contamos además con la posibilidad de hacer Zoom in o Zoom Out. Podemos guiarnos a donde le vamos a pegar a la bola blanca por un punto azul indicativo, recordá que en este juego a diferencia de su primera parte (y también de cualquier juego de Pool existente) las bolas pueden despegarse de la mesa e inclusive salir volando si somos lo suficientemente violentos o descuidados en nuestro golpe. Por lo que será necesario practicar bastante antes de intentar competir contra los maestros.

Virtual Pool 2 incluye videos realizados por profesionales, que nos instruirán mostrándonos trucos para mejorar nuestra performance. Incluso podemos probar cada tiro inmediatamente después de la explicación.

En resumen

Virtual Pool 2 se gana sin esfuerzo el título de mejor juego de Pool a la fecha, incluso derrotando a su primera parte, sobre todo por sus mejoras en los gráficos y la física aplicada a la simulación. Todo en el juego es sumamente realista. Ya seas un fanático del Pool, buscando una fiel reproducción computarizada, o un principiante intentando aprender el juego, ya sea en computadora o real, no te podés equivocar con Virtual Pool 2.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La continuación del mejor juego de Pool de todos los tiempos.
LO QUE SI: Engine perfeccionado. Los variados estilos de juego. Los niveles de dificultad configurables a nuestro nivel de juego. Los videos de entrenamiento realmente mejoran nuestro estilo de juego.
LO QUE NO: La banda de sonido es limitada.

94%

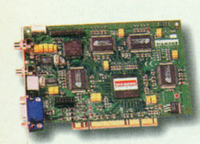
UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

hardware

PROMEDIO 90%

Ficha Técnica

Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *Entre $300 y $350.*
Puntos de Venta: *Hal Computación - Exxo Computación*



Diamond Viper 330

128-bits de verdadero poder, para una increíble performance en 2D y 3D

No hay ninguna duda de que Diamond es una empresa que está acostumbrada a brindarnos la última tecnología antes que nadie. Muchas veces esto viene acompañado de un precio tal vez un tanto elevado, pero Diamond sabe que los fanáticos de la última joya de hardware disponible siempre están dispuestos a pagar unos pesos más.

Una de las últimas maravillas con las que esta empresa nos ha sorprendido es una nueva placa de video, que ofrece una solución integral de 2D-3D con una perfomance que merece el respeto de hasta el más desconfiado: Su nombre es Diamond Viper 330. La placa se ha llevado todos los premios en los testeos realizados por las más prestigiosas revistas de Estados Unidos. Su corazón es el chip Nvidia Riva 128, que le da una increíble velocidad en aplicaciones 2D, 3D y hasta con los viejos juegos de DOS. Como si esto no nos alcanzara, uno de sus modelos tiene salida para TV. (Para quienes quieren disfrutar de sus juegos favoritos en pantalla grande).

En todos los testeos, la Viper logró números muy elogiables, en algunos casos con una perfomance similar al chip de 3Dfx Voodoo. Los juegos que corren bajo Direct3D tienen en esta tarjeta una aliada, con altos índices en lo que a cuadros por segundo se refiere (ésto da la suavidad de movimientos que los jugadores de simuladores de vuelo o de autos buscan, por ejemplo). Los datos obtenidos cuando corrimos juegos DirectDraw o DOS son también para envidiar, y hasta trabaja con mucha velocidad aplicaciones en las cuales debemos contar con una buena respuesta en pantalla, como son los casos del Corel Draw o el Illustrator. La placa cuenta con 4MB de SGRAM corriendo a 100 MHz, lo que le permite llegar a resoluciones de 1152x864 en 32 bits (true color) o 65.000 colores en 1600x1200. El único problema con el que cuenta la placa es que el chip Riva no puede manejar más de 4 MB, por lo que no veremos una placa de 8 MB de la Viper muy pronto. De todas maneras, el chip de Riva soporta un modo especial de DMA que nos permite utilizar la memoria principal para el manejo de texturas.

Existen en la actualidad dos modelos disponibles de la Viper: Un modelo PCI y otro AGP.

Los juegos

Hablemos un poco de los juegos, que es por lo que estamos estudiando un poco más a fondo esta nueva placa. Los testeos realizados en el Quake, con el Timedemo 1, a una resolución de 640x480, arrojaron 17.77 cuadros por segundo. Lamentablemente no pudimos hacer lo mismo con GlQuake, ya que por el momento no existen drivers disponibles para que la Viper soporte OpenGl. De todas maneras, uno de los aspectos más sorprendentes es la velocidad que alcanzan los juegos que corren bajo Direct3D. La Viper 330, al ser AGP y poder correr en un bus de 66 MHz, tiene una perfomance que supera hasta en cuatro veces la de cualquier placa dedicada de 3D, como lo es por ejemplo la Diamond Monster 3D, que siendo una excelente placa, tiene una limitación de resolución de 640x480. La Viper soporta resoluciones de hasta 1024x768 y su velocidad en juegos como el G-Police es realmente asombrosa, superando con creces a la Monster 3D. Con resoluciones superiores, la perfomance del juego no sufre en lo más mínimo, y soporta la mayoría de los efectos que el G-police posee.

En conclusión

La placa es una excelente opción para cualquier jugador que esté armando una máquina nueva y desee contar con una solución total para todas las aplicaciones existentes en el mercado. De todas maneras, la Viper carece de soporte para algunos estándares en lo que a aplicaciones 3D se refiere, por lo que incluír junto a la Viper una placa dedicada de 3D no estaría nada mal, si disponemos del dinero.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una excelente placa aceleradora de 2D y 3D.
LO QUE SI: Muy rápida en 3D, 2D y DOS. Asombrosa performance con juegos que soporten Direct3D. Permite usar la memoria principal para el manejo de texturas.
LO QUE NO: Limitación de memoria, viene con 4 MB de SGRAM que no son expandibles. No soporta GL Quake.

90%





Por Gastón Enrichetti

Generalmente en el momento de comprar un equipo nuevo, nos fijamos en la calidad del microprocesador, la placa de vídeo, joystick y demás periféricos. Muy pocos somos los que tenemos en cuenta la importancia del monitor, basta pensar que el único par de ojos con los que contamos van a estar en constante interacción con él. Elegir un monitor de calidad no es tarea fácil, es por eso que te presentamos una extensiva nota con los modelos y datos técnicos para hacer un poco más fácil esta difícil elección.

¿Cómo funcionan?

El funcionamiento de los monitores está basado en la tecnología CRT (Tubo de Rayos Catódicos), esta tecnología también se usa para los televisores.

El tubo de rayos catódicos tiene forma de botella, en su parte estrecha están los tres cañones de electrones, Rojo, Verde y Azul (RGB), que proyectan un haz de electrones sobre una superficie cubierta con una película de fósforo, que se ilumina con el contacto de los electrones.

La pantalla de fósforo posee una matríz de puntos, que al iluminarse forman los pixels de color que vemos en el monitor. A la separación entre esos puntos se la denomina Dot Pitch. El estándar para la mayoría de los monitores actuales 0.28mm. Existen monitores de mayor calidad, que pueden llegar a tener un Dot Pitch de 0.25mm. Esta diferencia mínima es muy difícil de apreciar a simple vista.

Tubos de rayos catódicos (CRT)

En la actualidad existen varias tecnológias de fabricación de tubos, a continuación encontrarás una descripción de las tres más importantes:

ISMT

(Invar Shadow Mask Tuve, o tubos con máscara de sombra invariable)

Esta tecnología emplea una placa de metal perforado detrás de una película de fósforo, en la que se forma la imagen. Esta placa se ofrece como una barrera que frena los haces perdidos de electrones, evitando así la generación de distorsiones en la imagen.

Grilla de apertura

Esta tecnología usa ranuras muy finas de apertura, que trabajan como máscara de metal detrás de la película de fósforo. Esta tecnología hace que las imágenes sean superiores a la de otros monitores con tecnología de máscara de sombra.

A estos tubos se los conocen con el nombre de Trinitron, y son desarrollados por la compañía Sony.

En los tubos Trinitron podremos ver dos hilos que cruzan la pantalla horizontalmente, estos hilos son conocidos con el nombre de Alambres de Calibración, y no son una falla del monitor como muchos piensan, sino que son como el nombre lo dice "líneas de calibración".

CromaClear

Esta tecnología está siendo desarrollada por la compañía NEC en los nuevos modelos (M500 M700). Combina las virtudes de los sistemas de máscara de sombra y grilla de apertura. En vez de contar con perforaciones o ranuras largas en la placa de metal, estos tubos poseen ranuras cortas, lo que hace que las imágenes tengan mayor nitidez y contraste.

¿Qué debemos tener en cuenta a la hora de comprar un monitor?

La frecuencia de refresco (Refresh Rate)

Esta se mide en hertzios (Hz), y es el número de veces que el cañón de electrones barre la pantalla en un segundo.

Esta debe ser tomada en cuenta, ya que una frecuencia baja hará visible el recorrido del haz de electrones, en forma de un molesto parpadeo de la pantalla.

Las frecuencias varian de 60 a 100 Hz.

La resolución

Esta depende del tamaño del monitor, para un monitor de 14 pulgadas, 1024x768 suele ser el máximo que soporta, pero los modelos de 15, 17 y 21 pulgadas suelen llegar a resoluciones de hasta 1600x1200.

La resolución "Ideal" (NO la máxima que soportan) para monitores de 14" o 15"es de 800x600, en uno de 17" 1024x768 es lo adecuado, y en uno de 20" o 21" 1280x1024 es la recomendada.

También hay que tener en cuenta la máxima resolución que soporta nuestra placa de video, porque para soportar una resolución de 1600x1200 a 24Bits (16 millones de colores), necesitaremos una con 8MB de memoria como mínimo.

El tamaño

Hace referencia a las dimensiones de la diagonal de la pantalla, medida en pulgadas.

Este está relacionado con el uso que le vayamos a dar.

Un monitor de 14"o 15" puede ser un tamaño adecuado para jugar, aunque lo ideal es uno de 17", pero para diseño gráfico, animación o CAD, será necesario uno de 17", 20" o 21", todo depende del dinero que querramos gastar.

DotPitch (diámetro de los puntos)

Este puede variar de 0.28mm a 0.25mm, cuanto más chico sea el punto, mejor será la definición de la imagen.

A continuación podrás ver las principales características de los monitores que nos ofrece el mercado.

NEC

XV15+ (15") y XV17+ (17")

Estos nuevos modelos reemplazan al XV15 y al XV17, incorporando algunas mejoras.



Características principales:

• Plug and Play: proporciona conexiones de periféricos automáticamente bajo Windows 95.

• OSM (On Screen Manager): sistema digital en pantalla para controlar todas la funciones del monitor (Geometría básica y avanzada, tamaño, control del color, posición, lenguaje etc.).



• Tratamiento Opticlear en la superficie del tubo: Reduce los reflejos de la iluminación ambiente.

• Tecnología de frecuencia múltiple: Ajusta automaticamente el monitor a la frecuencia de la placa de video, mostrando la

resolución requerida.

- Compatible con MAC y PC
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3, TCO-92.

Un diámetro de los puntos de 0.28 mm y una máscara del tipo ISM (máscara de sombra invariable), aumenta la claridad y detalle de la imagen.

La máxima resolución que soportan es de: 1280x1024 @ 55 a 60Hz (XV15+) y 1280x1024 @ 55 a 75Hz (XV17+).

La resolución recomendada es de 1024x768 a 75Hz para ambos modelos.

M500 (15") y M700 (17")

Estos modelos incorporan la tecnología CromaClear™ , (anteriormente descripta), un diseño novedoso y están preparados para multimedia, ya que incorporan parlantes y micrófono.



Características principales:

- Pantalla anti-estática
- Tratamiento OptiClear en la superficie del tubo para reducir los reflejos de la luz.
- Pantalla plana
- Plug and Play
- OSM (On Screen Manager): con los controles digitales en pantalla se pueden controlar: posición, tamaño, geometría, control de parlantes (volumen, graves, agudos y balance), AccuColor, modo surround, lenguaje etc.
- Tecnología de frecuencia múltiple: Ajusta automáticamente el monitor a la frecuencia de la placa de video, mostrando la resolución requerida.



- Compatible con MAC y PC
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

El diámetro de los puntos es de 0.25mm., lo que hace una imagen mucho más clara y definida.

La resolución máxima que soportan ambos modelos es de 1280x1024 @ 55 a 65Hz.

La resolución recomendada es de 1024x768 a 75Hz para el M500 y 1024x768 a 85Hz para el M700.

SAMSUNG

SyncMaster 3NE (14")

Uno de los monitores más conocidos en el mercado argentino, su precio relativamente bajo y su excelente calidad lo convirtieron en un estándar en 14 pulgadas.



Posee controles análogos, en los que podemos controlar brillo, contraste, tamaño, posición, geometría, etc.

El diámetro de los puntos es de 0.28mm.

Soporta una resolución máxima de 1024x768 NE (no entrelazado).

- Plug and Play
- Cumple con las normas MPR-II, EPA Energy Star.

SyncMaster 15GLi (15")

Un buen monitor de 15 pulgadas de la línea Samsung.



Características principales:

- Controles digitales en pantalla
- Compatible con MAC y PC
- Pantalla anti-estática
- Plug and Play
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3, TCO-92.

El tubo es del tipo ISM (Máscara de sombra invariable), con 0.28mm de diámetro para los puntos.

La resolución máxima que soporta es de 1280x1024 a 60Hz.

SyncMaster 17GLi (17")

Características principales:

- Compatible con MAC y PC
- Ultra Clear Coating™ : elimina los reflejos de luz que son muy molestos para la vista).
- Pantalla anti-estática
- Plug and Play
- Controles digitales en pantalla
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El diámetro de los puntos es de 0.28 mm, y el tubo es del tipo ISM (Máscara de sombra invariable).

La resolución máxima que soporta es de 1280x1024 a 60Hz o 1024x768 a 75Hz.

SyncMaster 17GLSi (17")

Este modelo posee un sistema dinámico de enfoque que entrega una resolución de 1600x1200, con un diámetro de los puntos de 0.26mm y un tubo del tipo ISM (Máscara de sombra invariable).



Características principales:

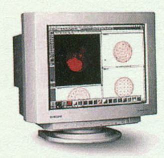
- Compatible con MAC y PC
- Ultra Clear Coating™ : elimina la luz intensa que es muy molesta para la vista.
- Pantalla anti-estática
- Plug and Play
- Controles digitales en pantalla
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

La resolución máxima que soporta es de

1600x1200 a 66Hz.

SyncMaster 21GLS (21")

Uno de los mejores monitores de Samsung, ideal para diseño gráfico, animación, CAD o para un jugador con mucha plata.



Características principales:
- Compatible con MAC y PC
- Pantalla plana
- Ultra Clear Coating™ (elimina la luz intensa que es muy molesta para la vista)
- Pantalla anti-estática
- Plug and Play
- Controles digitales en pantalla
- Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

El tubo es del tipo ISM (Máscara de sombra invariable), con un diámetro de los puntos de 0.28mm.

La resolución máxima que soporta es de 1600x1200 a 68Hz.

SONY

CPD-100ES (15") y CPD-200ES (17")

Estos son dos de los modelos de la línea más económica de Sony, la deniminada ES (serie estándar).

Características principales:
- Compatible con MAC y PC
- Plug and Play
- Controles digitales en pantalla
- Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El tubo de ambos modelos es del tipo Trinitron (grilla de apertura), con un diámetro de los puntos de 0.25mm.

La resolución máxima que soportan los dos modelos es de 1024x768 a 85Hz y 1280x1024 a 60Hz.

CPD-100GS (15") y CPD-200GS (17")

Estos modelos son de la línea media de Sony, la denominada GS (serie gráfica).



Características principales:
- Parlantes incorporados
- Jack estereo para auriculares
- Graphic Picture Enhancement (GPE): Provee una mejor imagen
- Tecnología Digital Multiscan: Soporta multiples resoluciones en PC y MAC
- Controles digitales en pantalla
- Compatible con MAC y PC
- Plug and Play
- Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El tubo de ambos modelos es del tipo Trinitron (grilla de apertura), con 0.25mm de diámetro para los puntos. La resolución máxima que soporta el modelo CPD-100GS es 1280x1024 a 60Hz, y 1280x1024 a 75Hz para el modelo CPD-200GS.

VIEWSONIC

E641 (14")

Este modelo es de la serie económica de ViewSonic, denominada E2 (Educación y entretenimiento).



Características principales:
- Pantalla anti-estática y anti reflejo
- Compatible con MAC y PC
- Plug and Play
- Controles digitales en pantalla
- Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

El diámetro de los puntos es de 0.28mm.

La máxima resolución que soporta es de 1024x768 a 67Hz.

E655 (15")

Este modelo también es de la serie económica de ViewSonic (E2)

Características principales:
- Pantalla anti-estática y anti reflejo
- Compatible con MAC y PC
- Plug and Play
- OnView®: Controles digitales en pantalla
- Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El diámetro de los puntos es de 0.28mm.

La máxima resolución que soporta es de 1280x1024 no entrelazado.

E771 (17")

Otro modelo de 17" que también pertenece a la serie económica de ViewSonic (E2).



Características principales:
- Pantalla anti-estática y anti reflejo
- Compatible con MAC y PC
- Plug and Play
- ViewMatch®: permite ajustar la intensidad y temperatura de los colores en pantalla para que se asemejen a los colores impresos.
- OnView®: Controles digitales en pantalla
- Pantala plana

• Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

El tubo es del tipo ISM (máscara de sombra invariable), con un diámetro de los puntos de 0.27mm.

La máxima resolución que soporta es de 1280x1024.

G810 (21")

Un excelente monitor de la línea media de ViewSonic.



Características principales:

• Compatible con MAC y PC
• Plug and Play
• ViewMatch®: Permite ajustar la intensidad y temperatura de los colores en pantalla para que se asemejen a los colores impresos.
• OnView®: Controles digitales en pantalla
• ARAG®: Pantalla anti-reflejo con un tratamiento multicapa, para evitar los reflejos no deseados, sin perder calidad en la imagen.
• SuperContrast™ screen: Incorpora un vidrio especial, haciendo que los pixels bien definidos creen un mayor contraste y unos colores más brillantes.
• Pantala plana
• Cumplen con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.

El tubo es del tipo ISM (máscara de sombra invariable), con un diámetro 0.25mm para los puntos.

La máxima resolución que soporta es de 1600x1200.

PHILIPS

Brillance 105 (15")

Este modelo posee parlantes frontales y micrófono incorporado para aplicaciones multimedia.

Características principales:

• Plug and Play
• Autoscan para compatibilidad múltiple (30-66kHz)
• Pantalla plana y cuadrada
• Controles digitales en pantalla
• Software interactivo CustoMax para el control de las funciones de la pantalla desde una PC
• Salida para auricular
• Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El diámetro de los puntos es de 0.28mm.

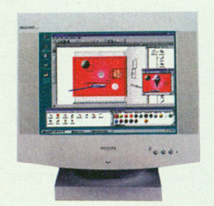
La máxima resolución que soporta es de 1280x1024 no entrelazado.

Brillance 107 (17")

Ideal para aplicaciones profesionales que demanden resoluciones de hasta 1600x1200. Viene provisto de parlantes frontales y micrófono incorporado para aplicaciones multimedia.

Características principales:

• Plug and Play
• Autoscan para compatibilidad múltiple (30-86kHz)
• Fósforo EBU para imágenes brillantes y de muy alto contraste
• Pantalla plana y cuadrada
• Controles digitales en pantalla
• Software interactivo CustoMax para el control de las funciones de la pantalla desde una PC, incluyendo la cancelación del "Moiré"
• Salida para auricular
• Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3.



El diámetro de los puntos es de 0.28mm.

La máxima resolución que soporta es de 1600x1200 y altas frecuencias de barrido de hasta 100Hz (1024x768).

Brillance 201 CS (21")

Este modelo, gracias a la alta tecnología Philips CyberScreen®, tiene una pantalla de muy alto rendimiento con avanzados ajustes de uniformidad de color, brillo y convergencia del haz.



Características principales:

• Parlantes frontales
• Micrófono incorporado
• Salida para auricular
• Plug and Play
• Autoscan para compatibilidad múltiple (30-107kHz)
• Fósforo EBU para imágenes brillantes y de muy alto contraste
• Pantalla plana y cuadrada
• Controles digitales en pantalla
• Software interactivo CustoMax para el control de las funciones de la pantalla desde una PC o vía menú en pantalla (OSD-On Screen Display)
• Cumple con las normas MPR-II, NUTEK, EPA Energy Star, ISO-9241-3, TCO95

El diámetro de los puntos es de 0.26mm.

La máxima resolución que soporta es de 1600x1200 a 85Hz.

En resumen

Como te habrás dado cuenta, elegir un buen monitor no es nada fácil. Según la cantidad de dinero que dispongas, dividimos nuestras opciones en tres categorías:

Presupuesto Alto:

Si querés algo con una marca importante detrás, lo seguro sería un ***Nec M700.*** De todas maneras te ahorrás los parlantes, que vienen incluídos. ($1200 o más).

Presupuesto Medio:

El modelo ***E771 de Viewsonic*** es una excelente opción para un monitor de 17 pulgadas a bajo costo. ($750).

Presupuesto Bajo:

Para los que no tienen mucho dinero y quieren algo que sea de una calidad aceptable, el ***Syncmaster 3Ne de Samsung*** es la elección. ($320).

MP3: El Futuro del Sonido Digital

Un nuevo método de compresión de audio que ha revolucionado el mundo de Internet

Analizando la historia del software, podemos ver como diferentes sistemas irrumpieron en el mercado sorprendiendo a los usuarios y muchas veces imponiéndose como estándares. En la mayoría de los casos, estos productos se caracterizaron por ser novedosos y cubrir una necesidad, lo cual los hacía herramientas indispensables, como fue el caso de los compresores de información Pkzip o Arj por nombrar algunos de los más conocidos.

Esta vez, le ha tocado el turno a los archivos de sonido digital.

Como muchos sabemos, los formatos más comunes hasta el momento eran WAV y RAW, ambos resultantes de la digitalización mediante una placa de sonido del audio proveniente de la unidad de cd, micrófono o algún equipo externo.

La calidad de los mismos varía según la velocidad con la que fueron levantados, siendo 44.1 khz similar a la que escuchamos en un disco compacto cualquiera.

Bien, ¿Qué sucedía con todo ésto? El problema del sonido digital no consistía en el resultado, sino en la excesiva cantidad de espacio físico que los mencionados archivos ocupaban, por ejemplo una grabación cuyo tiempo de play era de 8 minutos 42 segundos, digitalizado a 44.1 khz consume aproximadamente 116 Mb de espacio en el disco rígido.

Dicha relación limitaba a los desarrolladores de productos multimedia a no usar demasiados archivos de audio digital o a valerse de pistas grabadas en los CD de sus productos.

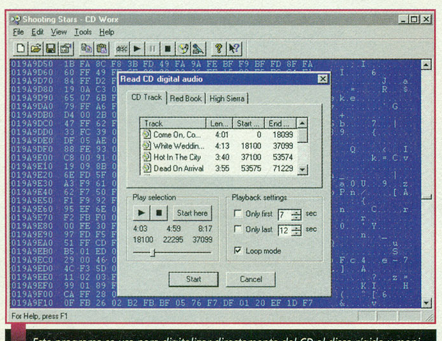
MP3: La compresión bestial

MPG layer 3, es el nombre oficial del nuevo formato de sonido conocido como MP3. Entre las ventajas que nos ofrece, lo que más ha hecho crecer la popularidad de este formato de sonido digital, es la fantástica compresión que tiene con respecto a los formatos tradicionales.

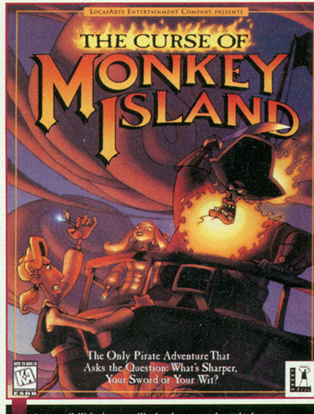
Los archivos MP3 sampleados en 44.1 khz mantienen la calidad original ocupando doce veces menos de espacio que cualquier WAV o RAW.

¿Cómo se consigue esto? La compresión en tiempo real no es ninguna novedad, hace años que se viene experimentando, inclusive con otros fines (basta recordar programas como el stacker o el doublespace que pretendían aumentar el espacio del disco rígido).

El sistema utilizado en este formato es bastante similar, por lo cual los programas especializados en reproducirlos requieren de un procesador más o menos rápido, siendo la línea Pentium la recomendada.



Este programa se usa para digitalizar directamente del CD al disco rígido y monitorear la información obtenida.



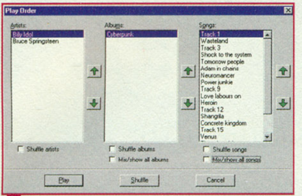
Las posibilidades son ilimitadas, por ejemplo las aventuras gráficas podrían venir habladas en varios idiomas.

Las aplicaciones

¿Qué ventajas nos ofrece? Cuando un producto nuevo aparece, y sobre todo uno tan novedoso como éste, son miles las aplicaciones que podrían dársele. Por ejemplo sería un método económico de almacenar audio en formato digital, por ejemplo si una productora de audio quisiera grabar sus programas en CD, cada uno de los mismos ofrece 74 minutos de grabación, si por el contrario se usara esta compresión se convertiría en aproximadamente 12 horas.

Imagínense esta tecnología aplicada a los juegos, podrían venir hablados en varios idiomas o con espectaculares bandas de sonidos. Está claro que ésto también es posible gracias al DVD y todas las ventajas que ofrece, pero ambas tecnologías son para nada incompatibles, el audio en formato MP3 puede ser almacenado en un DVD multiplicando por 12 su capacidad.

Tenemos que tener en cuenta que muchas veces algunos inventos son para nada comerciales, pero piensen ¿Cómo sería un equipo de audio con un descompresor MP3 incorporado? ¿En un sólo compact tendríamos doscientas canciones de nuestra banda favorita? La idea es tentadora, pero



Con este formato podés digitalizarte los temas que más te gustan y escucharlos en cualquier orden.

hay algunos asuntos por los cuales esto nunca será posible.

Como en todas las cosas, existe un lado oscuro entre tantos beneficios, y estamos hablando de la ilegalidad. Con la aparición del MP3, se ha fomentado la piratería de la música, especialmente a través de medios masivos como Internet, que por otra parte es bastante difícil de controlar.

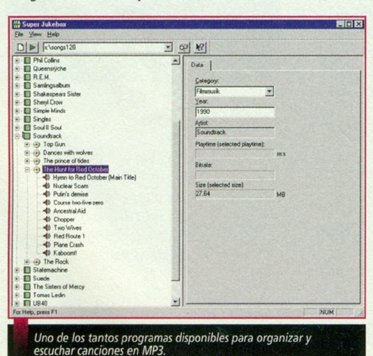
Miles de sitios han aparecido a lo largo de la red, ofreciendo colecciones de diferentes bandas en formato MP3.

El problema se agrava, teniendo en cuenta que la mayoría de estos lugares han sido creados por menores, cuyas únicas intenciones son fomentar la cultura de su grupo favorito.

Se sienten orgullosos de ellos y quieren compartirlos con el resto del mundo, sin comprender que lo que están haciendo es un acto de delincuencia. Pero lo que es realmente triste, es que no se dan cuenta que de esa manera le están sacando dinero a los mismos grupos que tanto idolatran.

Software para usar MP3

Han aparecido una pequeña variedad de programas para disponer de este formato, en general corren bajo los sistemas Windows y algunos pocos en D.O.S



Uno de los tantos programas disponibles para organizar y escuchar canciones en MP3.

Las funciones que cumplen cada uno de éstos, podemos diferenciarlas en dos básicas: Compresión/Descompresión y Ejecución.

El proceso de compresión es una de las principales desventajas de este innovador formato, porque consume bastante tiempo procesar los datos. Es conveniente usar alguna versión de D.O.S, ya que con los beneficios de los archivos BAT podemos programas una serie de tareas, dejar nuestra PC trabajando y volver al tiempo que hayamos calculado para que dichas operaciones hayan terminado.

Los programas para escuchar los archivos MP3, generalmente ocupan muy poco espacio en el disco rígido, menos de 500k y no requieren ninguna clase de hardware en especial. Una simple tarjeta de sonido es suficiente.

Como se ha dicho soportan elementos sampleados hasta en 44.1 khz, el sonido es estéreo y no se diferencia en nada al que habitualmente escuchamos directamente de un Compact Disc.

Entre los más populares tenemos el MP3play95, que se aventaja del resto por la velocidad y comodidad de la ejecución, y algunas opciones adicionales que nos permite generar una lista de archivos, para escucharlas en el orden que preferamos, mientras que para hacerlo de otra manera, deberemos combinar al menos dos programas. Además cuenta con Digital Surround Enchancement y ecualizador entre las opciones de configuración.

El programa se distribuye en modo Freeware, o sea que es una completa rareza, teniendo en cuenta que son muy pocas las cosas buenas por las que no hay que pagar.

En internet hay algunos sitios donde pueden encontrar MP3 con canciones de dominio público como es el caso de la música clásica.

Muchos han optado y usado este sistema para ofrecer su propia música, y de esta manera ponerla al alcance de millones de personas en todo el mundo, también es útil aprovechar la compresión para mandar mensajes grabados por e-mail, teniendo en cuenta que si se samplea en menor calidad legible como por ejemplo 11 khz, por cada MB se pueden enviar aproximadamente 4 minutos de grabación.



Nuestras bandas favoritas se ven amenazadas por el flagelo que representa la piratería en este formato.

En resumen

El MP3 es un nuevo formato de sonido que ofrece como principal ventaja un sistema de compresión nunca visto antes, y conservando la calidad original de sampleado.

Para usarlo es necesario contar con Windows, cualquier placa de sonido y además alguno de los software mencionados.

Luego de los testeos llegamos a la conclusión de que este sistema es excelente para almacenar sonido digital, pudiendo acceder al mismo directamente, sin necesidad de ningún proceso previo.

Hasta el momento, lo único malo es que los programas que convierten desde los formatos estándares a MP3 son algo lentos, por lo cual este proceso requiere que tengamos algo de paciencia, después de todo sólo hay que hacerlo una vez.

Safecracker

Una guía de estrategia cuarto por cuarto para este excelente juego de ingenio

Debido a que este excelente juego de ingenio no tiene una solución lineal, te damos algunas ayudas para resolver los problemas que se te puedan presentar en determinada situación. No es conveniente que juegues el juego directamente basándote en estas líneas, lo ideal sería utilizarlas para poder abrir alguna de las cajas fuertes si es que se resiste demasiado. Para ésto hemos separado esta guía de estrategia, cuarto por cuarto, para que consultes directamente al que te hayas trabado. Algunas habitaciones fueron salteadas porque sencillamente no hay que hacer nada y otras porque no existen.

• La calle

Para abrir el candado combina los tres símbolos musicales, luego el código de la entrada es 1923.

• Cuarto 01

Para abrir la caja verde deberás armar el dibujo original, al hacerlo obtendrás la llave de los archivos del cuarto 06, la llave del Strongbox del cuarto 27.

La caja azul se abre con 3-1-4. La lógica es probar entre las cuatro posibilidades y al intentar abrirla los leds nos indicarán si lo seleccionado fue correcto. Prueba usar la computadora.



• Cuarto 02



La caja azul se abre moviendo los 8 interruptores en un determinado orden, para saber cual es, deberemos ir probando y memorizar cuando es correcto. El orden será (7-2-5-1-6-3-4-8). Con ésto obtendremos una llave y una nota sobre la caja de la estatua de la libertad del cuarto 05.

La caja gris se abre con (3-2-3-1). Conseguirás la manivela para el clockmotor del cuarto 55. Para abrir la caja marrón hay que resolver un asunto matemático, si es demasiado para tu cabeza (2-1-1-6-5-5-20). El premio será unos espirales T-1001

• Cuarto 03

Para abrir la caja fuerte de la fonola, tendrás que introducir monedas de 50p que estaba dentro del Strongbox del cuarto 27. Luego relacionar los artistas con sus respectivas canciones. Si ésto no es suficiente recurre al cuarto 59, dentro del ataúd hay una pista.

Si la música no es lo tuyo, ni siquiera para conocer algunos de los temas más clásicos la solución es: Jimi Hendrix: Purple Haze - Red Hot Chilli Peppers: Give it away - Rolling Stones: Satisfaction - Beach Boys: California Girls - David Bowie: Let's Dance - Crash Test Dummies: Mmmm mmm - Guns & Roses: Paradise City - Elvis Presley: Hound Dog - The Beatles: She loves you - Bruce Springsteen: Born in the USA - Michael Jackson: Billie Jean - Whitney Houston: How Will I Know.

• Cuarto 05

Para abrir la caja con la estatua de la libertad deberás escribir LAFAYETTE, como se sugiere en la nota que encontraste. En su interior encontrarás la llave número 2 para usarla en el cuarto 07 y el disco de diapositivas para la caja del cuarto 06.



• Cuarto 06

La caja verde se abre usando el disco de diapositivas del cuarto 05. Encontrarás en su interior una de las piezas de los códigos del ascensor. Revisa el fichero usando la llave que encontraste en la caja verde del cuarto 01 y toma la nota del clockmotor para el cuarto 55.

• Cuarto 07

Para abrir la caja de las flores, deberás

ponerlas todas del mismo color que la muestra. Cuando lo consigas tomarás el código egipcio para la caja de la piramide del cuarto 49 y más espirales T-1001

La caja con el lenguaje de los ciegos se abre aplicando el código escrito debajo, si no lo entendes podés abrirla también guiándote por el sonido, es decir girando la rueda para un lado mientras no se modifique el sonido, y luego para el otro. Si a pesar de esto no podés, 5 derecha, 4 izquierda, 1 derecha, 3 izquierda y abrir. Encontrarás codigos para la caja final.

Para abrir la caja roja necesitarás las siguientes llaves: La que estaba en la caja de la libertad en el cuarto 5, la del keybox del cuarto 09, la de la caja fuerte de plata de este mismo cuarto. En su interior estará la cuarta pieza del código del ascensor.

La caja fuerte de plata la abrirás con la llave de la caja del refrigerador del cuarto 21 y dentro de la misma estará la llave 1 del cuarto 13.



• Cuarto 09

Revisá la alacena, usá la llave del strongbox del cuarto 27. Encontrarás la de la caja roja del cuarto 07, una para el cuarto 53, la número 1 del cuarto 13 y otra sobre el Clocksafe para ser usada en el cuarto 34.

• Cuarto 10

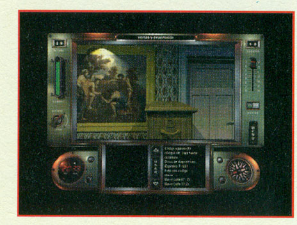
En el keydisplay teclea O-P-Q-N y obtendrás las Dispencer Key de las barras, usá las T-1001.

1J-2P-3J-4I-5E-6P-7L-8J-9H-10P. Conseguí el contrato de trabajo y el video casette para el cuarto 52.

• Cuarto 11

Para abrir la caja de voz toma el dictáfono del fichero en el escritorio, y pasá el cassete para abrir la caja. Conseguirás la llave número tres del cuarto 13 y los códigos de la caja final. Y una pista sobre la caja radio del cuarto 36.

• Cuarto 12



La caja azul se abre con (1-6-5-2) y obtendrás códigos para la caja final. Probá usar la computadora.

• Cuarto 13

La caja roja se abre con la llave de la caja roja del cuarto 11, y la que estaba en el Strongbox del cuarto 09. Obtendrás el código para ciegos para usarlo en el cuarto 07 y códigos para la caja final.

• Cuarto 18

El código del elevador es 1812. La caja Harnesk de la escalera se abre con 1-2-4 y obtendrás la llave de la caja del secador de manos del cuarto 22 y más T-1001.

• Cuarto 21

Para abrir la caja del refrigerador tendrás que equiparar las temperaturas en C=9,5 - F=49 - K=282,5. Encontrarás en su interior una banana, una manzana, una caja de leche, una lamparita y la Block Key para la caja de plata del cuarto 07.

• Cuarto 24

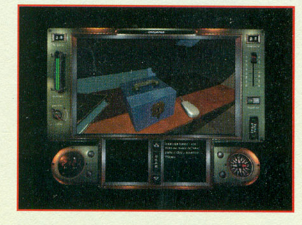
Pulsá el botón del secador de manos y usá la llave que encontraste en la caja del cuarto 18. En su interior habrá otro T-1001.



• Cuarto 27

La caja azul se abre con la siguiente combinación de interruptores numerados de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo: 1-5-11-15-16-12-7-3-4-8-6-2-10-14-13-9. En su interior más códigos de la caja final y más información T-1001.

El Strong Box de la alacena se abre con la llave de la caja verde del cuarto 01. En su interior encontrarás tres monedas de 50p para la caja de la fonola del cuarto 03, tres monedas 3d para la caja del cuarto 32 y la llave del keybox del cuarto 09.



• Cuarto 31

Armá la imagen y conseguirás más T-1001

• Cuarto 32

La caja jester se abre usando las monedas 3d del cuarto 27. Obtendrás más códigos



para la caja final. Revisá también los cajones para conseguir información acerca de las banderas.

• Cuarto 34

La caja del reloj se abre usando la información obtenida en el cuarto 9. Cambiá la hora a 3 - 7 - 1. Coseguirás la segunda parte del código egipcio para la caja de la pirámide del cuarto 49 y más códigos para la caja final.

• Cuarto 36

Para abrir la caja radio, utilizá la información obtenida en el cuarto 11. Poné L y cambiá a radio 1, S y cambiá a radio 4, M y cambiá a radio Star, S y cambiá a radio Luxemburg, por último poné O. Conseguirás más códigos para la caja final.

• Cuarto 37

No es necesario, pero hay un pasadizo secreto a la oficina de Crabb. Fijate en la esquina de la biblioteca, encontrarás un letrero que dice "por favor no lo tires". Hacelo y encontrarás el pasadizo secreto.



• Cuarto 44

La caja del bote se abre: 2 derecha, 4 izquierda, 2 derecha y cinco izquierda. Más T-1001.

• Cuarto 46

La caja del piano podrás abrirla, deberás



tocar la molesta música navideña, para oírla podés usar la grabación. Obtendrás la última parte del código egipcio para la caja de la pirámide del cuarto 49 y códigos para la caja final.

• Cuarto 48

No hay cajas para abrir, pero sí un pasadizo secreto al cuarto 55 detrás de una de las pinturas.

• Cuarto 49

Para abrir la caja de las pirámide usá el código egipcio, mové la pirámide para que coincida con los niveles. Conseguirás más códigos para la caja final.

• Cuarto 55

La caja del barril se abre con la heavy key del cuarto 57. Usá el keydisplay del cuarto 10, las 7 monedas de 25c en la tragamonedas y conseguirás la botella de Whisky.

Para abrir la caja Jester vence la mano de póker y obtendrás más información de la caja final.

• Cuarto 58

Leé el libro en los estantes para obtener pistas de la máquina. Usála, tomá la llave número 4 y la heavy key para el cuarto 55.

• Cuarto 59

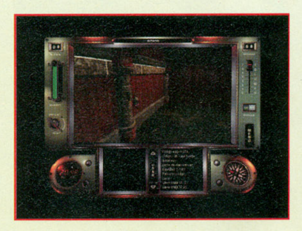
Abrí el cofre para obtener pistas de la fonola del cuarto 3. Mirá en la estantería para obtener más información de T-1001.

• Cuarto 52

En esta habitación se encuentra la caja final, para abrirla:

A5,B8,D3,F9,G0,H1,I2,J5,K6,L3

Conseguirás una pieza de ajedrez. Usála en el tablero, ponela junto al rey negro. Usá las escaleras escondidas y el video del cuarto 10 en la videocassetera y listo...



SIMULADORES

F-22 Lighting II

Con estos trucos te será un poco más fácil completar con éxito las misiones de este simulador de Novalogic.

Para ser totalmente invulnerable presioná a la vez las teclas:
ALT CTRL SHIT HOME

Y para recargar el combustible y las armas en el aire presioná a la vez:
ALT CTRL SHIFT INS



ACCION / ARCADES

The Need for Speed 2 Special Edition

Electronic Arts realmente mejoró un gran juego al editar esta versión especial de Need for Speed 2 con nuevas pistas y coches para seleccionar, pero lo más importante sin duda es el agregado para soportar placas 3Dfx. Nosotros para que lo aproveches al máximo, te ofrecemos los mejores trucos para el mejor juego de coches del 97:

En el menú principal tecleá **MAD** y durante la carrera en vez de tierra volarán vacas!!! (solo 3Dfx).

Si mientras corremos dejamos presionada la tecla **H**, el auto sufrirá una ligera aceleración.

Tecleando **SLOT** en el menú principal habilitaremos un modo en el que sólo deberemos acelerar y el auto lo manejará la máquina.

Tecleá **KCJONES** para obtener un colorido arco iris (solo en 3Dfx).

Si marcamos un récord con el nombre **SILSPD** tu coche se volverá más pesado.

Este sí que es espectacular, si tecleamos en el menú principal **ROADRAGE** cuando tengamos un oponente adelante y toquemos la bocina (H) este perderá el control del auto y se estrellará.

Al teclear **CHASE** en el menú principal hará que en la carrera tus oponentes te sigan si estas adelante, por lo que si somos maliciosos los podemos hacer estrellar o cometer atrocidades varias, la imaginación es el límite...

Si mantenemos presionada la tecla **N** mientras carga la carrera, ésta se desarrollará de noche (no disponible en 3Dfx).

Para correr bajo la lluvia en las pistas Proving Grounds y Mystic Peaks, basta tipear **RAIN** en el menú principal (no disponible en 3Dfx).

Las pistas se volverán más resbalosas de lo habitual si en el menú principal tecleamos **SLIPPERY**.

Para upgradear todos los motores de los coches al máximo teclea **PIONNER** en el menú principal, esto te dará mejor control y más velocidad.

Tipeando **RUSHHOUR** harás que el tráfico sea mucho mayor.

Al teclear **HOLLYWOOD** en el menú principal habilitamos una pista extra Monolithic Studios.

Coches Extras

Para habilitar los coches extras tecleá los siguientes trucos en el menú principal

BOMBER	*Bomber BFS*
FZR2000	*FZR 2000*
TOMBSTONE	*Tombstone Daytona Racing Car*
SCHOOLZONE	*Micro escolar*
VIP	*Limosina*

Para sacar las paredes invisibles y poder caer por los abismos, deberás comenzar una carrera en las pistas Mediterráneo o Mystic Peaks con el McLaren F1 en modo Simulación.

En cualquier momento de la carrera empezá a manejar en reversa, mantené la bocina de tu coche sonando (con la H) y chocando cualquier cosa que se mueva (no los carteles, obvio) a 60 MPH. Ahora el truco está activado. Para utilizarlo deberás manejar a una velocidad de 80 MPH y chocar cualquier guarda rail, puente, etc. Volarás fuera de la pista...

9 cámaras diferentes

Durante la pantalla en blanco que le sigue a la pantalla de carga, presioná y mantené así las teclas: **C, B** y el **SHIFT** derecho 6 veces. Una vez que la cámara rodee nuestro coche y vaya a empezar la carrera hacelo 6 veces más. Si todo salió bien podrás correr desde 9 cámaras diferentes.

Postal

Para los fanáticos de la destrucción en masa llegan estos trucos que hacen la vida de Postal Guy un poco más sencilla.

Tipear mientras estamos jugando:

HEALTHFUL - *Llena el contador de energía.*
THICKSKIN - *Armadura.*
CARRYMORE - *Capacidad de munición de cada arma x 2.*
GIMMEDAT - *Te da todo.*
HESSTILLGOOD - *Revivir (una vez muertos por supuesto).*
DAWHOLEENCHILADA - *Granadas, misiles, napalm y lanzallamas.*
BREAKYOSAK - *Munición para la shotgun.*
MYTEAMOUSE - *Achicar a los personajes (si lo tipeamos repetidas veces los personajes se harán pequeños hasta prácticamente desaparecer).*
SHELLFEST - *Spraycannon.*
EXPLODARAMA - *Granadas, misiles y Heatseekers.*
FLAMENSTEIN - *Molotovs, Napalm y lanzallamas.*
THEBESTGUN - *SprayCannon.*
LOBITFAR - *Granadas.*
TITANIII - *Misiles, Heatseekers.*
STERNOMAT - *Napalm.*
FIREHURLER - *Lanzallamas.*
CROTCHBOMB - *Minas.*
THERESNOPLACELIKEOZ - *Pasar de nivel.*
IAMSOLAME - *Invulnerable.*



ACCION / ARCADES

Shadows of the Empire

Para poder jugar en cualquier nivel de este difícil pero adictivo juego de Lucas deberemos hacer lo siguiente:

Introducir por nombre: *R Testers ROCK* (deberemos teclearlo tal cual con mayúsculas y minúsculas).

Esto te permite jugar en cualquier nivel y usando el nombre: *Credits* podemos ver la secuencia final.

Quake X-Men: The Ravages of Apocalypse

En esta excelente conversión oficial de Marvel los códigos para modo God y el del armamento ya no son más Impulse 9 y God ahora deberás tipear:

LOGAN: Modo Dios
AMMO: Todas las armas

Estos trucos deberás tipearlos en la consola de comandos a la que se accede con la tecla `~

Test Drive 4

Que forma extraña de introducir los cheats que tiene este juego...

Deberemos ir a la pantalla donde se graba el juego en curso, elegir el slot número 10 y poner como nombre el Cheat de tu elección. Podés repetir esta acción cuantas veces quieras y tener más de un truco activado a la vez.

NOAICARS = Para que no haya coches controlados por la computadora en Multiplayer.
STICKIER = Sin colisiones en 3D, puedes hacer trompos con el auto pero éstos se mantendrán adheridos al piso.
AARDVARK = Sin colisiones.
ITSLATE = Sin efectos especiales (3Dfx únicamente).
CREDITZ = Muestra la lista del equipo creador del juego con unas fotos espectaculares.
SRACLLA = Habilita todos los coches.
LEVELLLA = Habilita todas las pistas.
BANDW = Modo blanco y negro.
MIKTROUT = Coches grandes.
MPALMER = Mini coches.
GONZON = Modo Fast Forward.
GONZOFF = Deshabilita el modo Fast Forward.
BIRDVIEW = Ver desde arriba.



Blood

En esta sangrienta implementación del Build engine la gente de Monolith produjo un juego que sobresalió en ambientación, sonido y dificultad, si no podés completar tu venganza, sólo oprimí la tecla T y escribí uno de los códigos que siguen, tu vida será mucho más fácil...

MCGEE = Inmolación.
ONERING = Invisibilidad.
NOCAPINMYASS = Invulnerable.
CAPINMYASS = Vulnerable.
GOONIES = Mapa Automático.
EVA GALLI = Atravesar paredes.
RATE = Muestra los cuadros por segundo.
IDAHO = Te da todas las armas y las municiones.
BUNZ = Modo John Woo .
LARA CROFT = Todas las armas y munición infinita.
KEYMASTER = Todas las llaves.
SATCHEL = Te da todos los items.
GRISWOLD = Armadura.
SPORK = 200 de Energía.
MARIO = Avanzar de nivel.
STERNO = Efecto de fundido a negro.
JOJO = Modo marinero borracho.
FUNKY SHOES = Super salto.



Fire Fight

Con este Cheat te será mucho más fácil atravesar las misiones de este divertido pero difícil arcade.

Para implementarlo sólo deberás mantener presionada las teclas *C, W* y el + del teclado numérico.

Al poco tiempo una voz femenina dirá CHEATER, con lo que se habilitan los trucos.

Ahora presionando F12 entramos al menú de Cheats donde podrás habilitar cosas como invulnerabilidad o munición ilimitada.



AVENTURAS / RPG

Men in Black

Los hombres de negro tomaron por sorpresa a los dinosaurios de Lost World superándolos ampliamente en la taquilla. En el juego deberemos controlar a los agentes de la película en las más diversas misiones, pero debido al nivel de dificultad quizás debas utilizar estos trucos secretos, si alguien te ve usándolos, no dudes en borrarles la memoria...

Durante el juego presioná la tecla ESC, con lo que irás al menú principal, allí tecleá DOUGMATIC unas veces hasta que volvemos al juego. Ahora los Cheats están activados. Para introducirlos sólo basta presionar ESC nuevamente y escribir:

KILLEM - Elimina a los villanos.
GIVEME - Te da todas las armas.
LOADME - Munición ilimitada.
HEALME - Toda la energía.
PROTECTME - Invulnerable.
MOVEME - Te da save game de todos los niveles.
AGENTJ - Manejar al Agente J.
AGENTK - Manejar al Agente K.
AGENTL - Manejar al Agente L.
AGENTX - Manejar al Agente X.
ARCTIC - Te lleva al nivel Ártic.
HQ - Te lleva al cuartel principal.

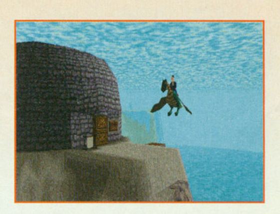


Twinsen's Oddysey

Si Relentless te pareció difícil esta segunda parte te sacará de las casillas, con estos códigos harás que la cordura quede en casa.

Presioná escape para que aparezca el menú y tecleá:

LIFE - Completa el medidor de vida
MAGI - CLlena el marcador de magia
FULL - Vida, Magia y Clovers
GOLD - 50 monedas
SPEED - Muestra los cuadros por segundo
CLOVER - Clover
BOX - Caja de Clovers
PINGOUIN - Mega Pingüino



DEPORTES

NBA Live 98

Para los fanáticos que ya exprimieron todas las posibilidades de este sensacional simulador les proporcionamos algunos trucos de equipos secretos diseñados por los programadores mismos.

En el menú principal seleccioná ROSTERS, luego CREATE CUSTOM TEAM. Después ingresá uno de los siguientes nombres para acceder a uno de los equipos secretos:

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters



NBA Hangtime

Estos son algunos trucos para este divertido juego de básket, una conversión directa de los videos.

Cabezas Grandes
En la pantalla de "Match-Up", apretá el joystick hacia arriba y presioná simultaneamente Turbo y Pase.

Códigos
En la pantalla de "Tonight Match-Up", en el lateral inferior izquierdo hay una serie de 3 números que se pueden cambiar presionando los tres botones de juego. Hay que hacerlo bastante rápido porque da poco tiempo.

273 Stealth Turbo Mode
616 Máximo rating de bloqueo
390 Los contrarios no empujan
048 Sin música de fondo
461 Turbo ilimitado
552 Hiper-velocidad
802 Máximo poder
111 Modo torneo
120 Pase rápido
284 Velocidad máxima
709 Para robar más veces
025 Modo "Baby"

Cabezas Grandes
Para jugar en la terraza de un edificio, andá a la pantalla de "Match-up", mové el joystick a la izquierda y apretá el botón de turbo tres veces rápidamente.

Cambio de pelo de Dennis Rodman
Para cambiar el color de pelo de Dennis Rodman, en la pantalla "Team Select"

ESTRATEGICOS

Gene Wars

Este juego de estrategia en tiempo real de Bullfrog, aunque no es una de sus mejores creaciones no es malo del todo, uno de sus mayores defectos es sin duda su dificultad, pero con estos truquitos, esto ya no será un problema.

Primero debemos tipear **SALMONAXE** para activar los cheats.
Luego cada una de estas teclas te deja hacer lo siguiente:

W: Ganamos automáticamente la misión.
T: Las estructuras se vuelven transparentes.
C: Te da acceso a todo el stock genético.
D: Chequea la memoria (debug).
L: Invoca a los monolitos.



Imperium Galactica

Para usar los cheats dejamos presionada la tecla **SHIFT** y escribimos en nuestro teclado, **KAROLY**. Acto seguido presionamos cualquiera de estas teclas según el truco de tu elección. Usalos a discreción porque el uso exagerado hace fallar un poco la parte gráfica del juego. (Te recomiendo salvar el juego seguido si los estás utilizando).

C: Te da todas las colonias y las invenciones.
C: Al presionarla por segunda vez te da la posibilidad de hacer trampa en los planetas.
V: 100.000 créditos.
5: Para elevar tu rango a 1 (LT).
6: Para elevar tu rango a 2 (CPT).
7: Para elevar tu rango a 3 (CMDR).
8: Para elevar tu rango a 4 (ADM).
9: Para elevar tu rango a 5 (GR ADM).

Master of Orion II

Para introducir los códigos mantener presionada la tecla **ALT**

CANBONLY1
Se unen todas las computadoras contra vos.
ISEEALL
Omnisciencia prendida o apagada.
CRUNCH
Termina el proyecto en construcción en la colonia.
EINSTEIN
Te da automáticamente todos los conocimientos para construir todas las estructuras excepto los campos hyper avanzados.

M.A.X.

Recuerda incluir los corchetes al tipear los siguientes trucos.

[MAXAMMO]
Te recarga la munición de las unidades.
[MAXSURVEY]
Revela todas las fuentes de recursos.
[MAXSPY]
Revela las ubicaciones de los enemigos.
[MAXSUPER]
La unidad que tenemos seleccionada al usarlo es elevada a nivel 30.
[MAXSTORAGE]
Carga a las unidades automáticamente.

Theme Hospital

Para implementar estos nuevos códigos del Theme Hospital deberemos dirigirnos a la máquina de fax, tipear 24328 y luego presionar el botón verde. Después volvemos a la parte de simulación y podemos probar cualquiera de estos comandos:

SHIFT – C
Te da $10.000.
CONTROL – C
Todos los desarrollos completos.
CONTROL – M
Avanzar a fin de mes.
CONTROL – Y
Avanzar a fin de año.
SHIFT – CONTROL – C
Te da todos los ítems.

Syndicate Wars

Una vez instalado ir al DOS (también se puede hacer desde el notepad de Windows) ir al subdirectorio donde está instalado el juego –generalmente SyndWars– y editar la fila PLAY.BAT. Esta fila sólo posee una linea que es:
@main /d /g
Nosotros deberemos agregarle un **/m** al final para que quede de esta manera:
@main /d /g /m
Salimos del editor y grabamos los cambios. Empezamos el juego tecleando **PLAY** desde el subdirectorio del juego. Al iniciarce deberemos comenzar un juego nuevo o cargar un partido guardado anteriormente.
Una vez empezado el partido vamos a la pantalla de equipamiento y presionamos la tecla de ".".
Esto te permite obtener $10.000 cada vez que presiones la tecla "." sin límite.

Warwind

Para poder completar rápidamente y sin dificultad este émulo del Warcraft 2 sólo debemos presionar la tecla enter y escribir cualquiera de los siguientes trucos. Presionar enter una vez más para confirmar.

!GOLDENBOY
Te da 5000 puntos en recursos.
!I AM THE BISHOP OF BATTLE
Termina automáticamente el nivel.
!THE GREAT PUMPKIN
Termina la campaña.
!OH COME ALL YE FAITHFUL
Acelera la Posada.
!THE SUN ALSO RISES
Elimina la neblina de guerra (fog of war).
!ON A MISSION FROM GAWD
Acelera la producción.



shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

USE THE FORCE LUKE!

Escribo estas líneas para decirles que después de una larga y exaustiva búsqueda, encontré LA MEJOR REVISTA relacionada a los Juegos de PC.

Los dos primeros números, a mi criterio, tienen un promedio del 100% y comparten la misma idea mis 4 amigos y compañeros de escuadrón... A que me refiero con esto, a mis comañeros de escuadrón para jugar al Xwing vs. Tie Fighter.

Aprovecho esta oportunidad para rogarles a los jugadores argentinos que deseen jugar a este u otros juegos via internet, que se encuentren en un punto de reunión dentro de la Net. Que quiero decir con esto, que si por ejemplo van a jugar al Age of Empires en Internet, lo hagan en los room de Habla Hispana, para hacer mas divertido y amigable el rato de ocio. Por otro lado, en lo que a mi respecta no me gusta hacer número en el canal Yankee, y agrego que los jugadores de Argentina (por experiencia personal) están ubicados como los mejores pilotos dentro de la Net.

Sigan así, con las mismas ganas y si les sirve de aliento en el puesto de revistas cercano a mi casa los primeros números se agotaron.

Me despido y que la fuerza los acompañe... siempre.

Leonardo Viola
Vía Internet

EL TECLADO ES UNA PELOTA DE FUTBOL

Estoy triste... muy triste. Triste, y deprimido... MUY deprimido...

Conteniendo mis lágrimas para evitar un cortocircuito en mi teclado, mientras escribo estas líneas, les confieso las razones de mi estado de ánimo...

El tener que luchar contra parciales y finales que atacan en la facultad por esta época del año (lo cual ya dreprime bastante) no es lo único que se opone a mi felicidad...

Tengo una PC 486 DX4 100Mhz 8m RAM,1.2gHD, CD-Rom 4x, sonido de 16 bits, monitor color SVGA Ne, etc. la cual tiene menos de dos años, y es (prácticamente) obsoleta hoy en día. Sumado a eso, está el hecho de que el Win95 se me cuelga a cada rato haciendo sumamente tedioso el uso de Internet (en lo cual la uso casi con exclusividad actualmente). Pero no sólo el Win95 se me cuelga! Soy un amante de los juegos arcade 3D (estilo Doom), y de todos los juegos que jugué en estos dos años, si bien no fueron muchos, no hubo uno sólo que no se me colgara cada dos por tres. ¿Se imaginan lo "agradable" que es estar apretando la tecla Ctrl lo más fuerte que se puede, con una gran sonrisa en el rostro, viendo como bajan los aliens en el Duke Nukem 3D destrozados por la chaingun, y que de pronto se te congele la pantalla?! No sólo la sonrisa se transforma en un culo, sino que el teclado se transforma en una pelota de fútbol que empieza a rebotar por toda la habitación. Espero que a ustedes nunca les haya pasado.

Pero eso no es todo. Estaba soportando esta situación relativamente bien hasta que leí el primer número de su revista. Esa fue la gota que derramó el vaso. Estaba aislado de todos los avances y juegos que habían surgido en estos últimos tiempos, pues nunca leía nada sobre el tema, ¡hasta que un amigo me mostró su pasquín del infierno! Ver todos esos juegos, esos gráficos, esas placas 3D, y lo peor de todo, ¡esos requerimientos! Me llenaron el alma de amargura. Para colmo, mi bolsillo está lleno... (pero de polillas)... y los precios empeoraron más aún la situación. ¿Para qué les escribo todo esto? Quizás para aliviar mi pena al contársela a alguien; o quizás por la ingenua esperanza de que me digan que no todo está perdido; tal vez para saber si estoy solo en esto, o si hay otras personas que me acompañan en el dolor; en fin... para hinchar las pelotas.

Quiero decirles que me gusta mucho su revista, si bien no soy conocedor de muchas. La razón es que no compraba revistas porque eran todas gallegas (y eso no me cabe para nada). Me encanta que sean argentinos, me encanta el lenguaje que usan, sus notas, las fotos, el papel, la impresión, su tamaño, sus secciones... en definitiva, casi todo.

Lo único que les pido es que expliquen las cosas un poco más a fondo y más "fácil", o que hagan una sección para "newbies", o algo por el estilo... pues varias veces me pasa que me quedo sin entender ciertas cosas (en cuanto al hardware principalmente). Por ejemplo: estaba muy interesado en el tema de las placas 3D (tema del cual no sabía) y pensaba si me convenía comprar una o no, y en ese caso, cual. Sin embargo, cuando leí su informe (en su 2do nro.) acerca de ellas, nada me quedó en claro. Me perdí en todos esos datos técnicos, números de modelo, y nombres de marcas. Hay palabras que no había oído nunca, y nombres de cosas que no sé qué son o para qué sirven. Por nombrar algunas: ¿qué es todo eso de placas de 2D, placas de 3D, placas de 3D que se ponen sobre la de 2D, Direct 3D, DirectX, Direct Draw, Open-GL, 3Dfx, memoria SGRAM, memoria VRAM, RAMDAC, VESA, AGP, PCI, etc?! De varias de esas cosas tengo alguna idea; en parte por lo poco que sabía, y también por lo que ustedes cuentan. Pero sin embargo no termino de entender bien algunas cosas, y otras, ni siquiera empiezo! Muchos que lean esta revista la deben tener reclara, pero no puedo ser el único en este estado. Sería bueno que informasen explayadamente sobre estos asuntos a la gente como yo (con un lenguaje ameno y entendible). Me siento como un tarado confesando mi bestialidad, y avergonzado mientras siento las risas de algunos. Pero tiene que haber alguien que se identifique conmigo!... espero.

Por otro lado, estoy pensando en mejorar la PC que tengo (ya les dije la bazofia que es) comprándome un Pentium Intel 233Mhz MMX con 32mRAM y un disco de 4.3g (pues el que tengo ya lo llené). No quiero gastar de más (ni de menos) y no quiero (mejor dicho, no puedo) comprarme una PC entera nueva. Además creo que lo que resta de mi equipo es bastante aceptable todavía. ¿Hago bien? ¿Qué marcas convienen? ¿Compro una placa de video 3D, no? Necesito una 2D antes? ¿Qué marca compro? ¿Me hace falta alguna otra cosa? Tienen alguna sugerencia de algún tipo? ¿Etc.?

Quisiera que hablen de estos temas en su revista, en (como ya les dije) una especie de sección "Newbies". Creo que le sería de mucha ayuda a mucha gente como yo, que si bien sabe disfrutar de buenos juegos, no entiende nada (o muy poco) de computadoras.

Me encantaría, y les pido por favor, que esta carta sea publicada en su revista. Me disculpo por el tamaño de la misma y por su contenido (el cualles puede resultar aburrido). Es por eso que si tienen que "recortar" algún pedazo de la misma, con tal de publicarla, les informo que tienen mi consentimiento.

Me gustaría que quienes lean esta revista y se sientan identificados, o quieran aconsejarme, o simplemente, decirme algo... que me escriban por e-mail a acctokey@impsat1.com.ar

Desde ya... muchas gracias!

ARIEL (alias A.C.C.) - 19 años
Argentina - Bs. As. - Cap. Fed. - Palermo
Estudiante de Psicología
UIN: 1469376

Muy divertida tu carta, Ariel, aunque tenés razón con el tamaño, es un poco larga. De todas maneras decidimos no cortarla porque la verdad es que no sabemos que es lo que vos podés considerar importante y que no, y no quisiéramos sacar nada, así que les pedimos que sean un poco más cortas, para poder poner la mayor cantidad posible, ¿ok?

Para que no ocurra más lo que te pasó en la nota de las placas 3D, a partir de ahora vamos a incluir, en los casos que sea necesario, un pequeño glosario, que seguramente te develará las dudas que puedas tener sobre algunos términos difíciles.

La máquina que te estás por comprar está bien si le agregás una placa 3D. Yo te recomiendo cualquiera que tenga el chip 3Dfx. Y sí, necesitás una placa 2D antes. O si no alguna que sea 2D-3D con el chip Voodoo, como la Adrenaline Rush 3D. Algo más de memoria no te vendría mal, pero con 32 megas te las vas a arreglar bastante bien.

Ah! Y no te olvides de una buena placa de sonido! Una AWE32 como mínimo.

UN APLAUSO NACIONAL

Hola!! Esta es mi segunda vez que les escribo para volver a felicitarlos y decirles que son la mejor revista de juegos que ví alguna vez en mi vida, en serio no les miento, ni las españolas los alcanzan en nivel de calidad y la forma de redactar los temas tan bien tratados en su revista. Merecen un aplauso nacional por haber hecho algo tan bueno.

Luego de la primera vez que leí la revista número 1 de uds. no se porque, pero sentí algo adentro mío que decía que la segunda iba a ser mucho mejor, y superó con creces mis expectativas. Más páginas, y además uds. mismos dijeron que al ver cuanta gente les mandaba cartas lo hacían cada vez con más ganas. Pero aparte de todo.... es ARGENTINA!!!!!! Esperé ansioso el segundo número desde el día 8 (pero era feriado), pero la revista salió recién el 10, no sé porqué, no creo que haya sido por uds. sino por un problema de distribución. Y para que sepan una cosa más he decidido no comprar más las revistas españolas que solía comprar por más que tengan compacts y más compacts, yo me quedo con la MEJOR, la XTREME PC. No sé como seguir alabándolos pero bueno dejemos eso por un lado y vayamos a unas preguntas, sugerencias y dudas que tengo:

1) Quisiera votar los juegos Fifa98, MDK y Civilization2 para el ranking de juegos (así ya no lo hacen más uds.).

2) También quisiera saber si existen trucos para el Pcfutbol 5.0 en cualquiera de sus versiones menos la inglesa, del Fifa98 y del Nba Hangtime que tambien está muy bueno.

3) Miren, no es para decirles que estuvo mal, pero el reportaje de las placas 3D me pareció un poco incompleto, porque yo no creo que todos saben sobre estas placas, pero tendrían que haber explicado un poco más, porque veo que hay preguntas que les hicieron los lectores sobre ellas y sólo las respondieron en el sector de correo y no en el reportaje, que aparte de esas dudas podían haber dicho algo más. Además uno llega al final del reportaje entusiasmado, y de pronto uno se pregunta, si es que lo piensa comprar, cual se compraría.... No se cual me compraría, porque uds. en ningún momento dicen cual es buena o no. Creo que la Monster 3D es la mejor elección pero solo puedo pensar eso por la propaganda que hacen en todos lados y por saber que el chip que lleva es el 3Dfx, que parece de los mejorcitos. Bueno, sin querer tener una mala intención les queria hacer saber eso, para que en los futuros números estos "bugs" se corrijan.

4) ¿Seguirán siendo un estándar por bastante tiempo las placas 3D o enseguida saldrá algo nuevo, como pasa con todo lo referente a la informática?

5) Quisiera saber si hay mucha diferencia entre el Windows98 y el W95 con el Active Desktop. Valdra la pena tener el 98?

6) En el número anterior un lector, Marcelo de Capital hablaba sobre el tamaño de la revista y me parece que un poquito más habría que agrandarla. (Las revistas que habían que doblar ya no se editan más en ese tamaño).

7) Y por último preguntarles en cuanto tiempo mi PC va a tener que ser renovada teniendo una P133 y 16MB y un CD 8x.

Bueno muchísimas gracias por leer mi carta aunque sea medio larga. Chau y que sigan teniendo muchos exitos!!!!! Son lo mejor en mucho tiempo más o menos desde que salieron las primeras revistas de informática mundiales.

Walter Papazian
Vía Internet

1) Ya quedaron registrados tus votos.

2)Los trucos del NBA Hangtime están en la sección correspondiente.

3) Las notas comparativas como la de placas 3D lamentablemente no pueden incluir tanta información específica como una nota dedicada a una sola placa, así que a veces muchos detalles se pueden escapar. Tampoco nos parece justo andar recomendando una placa específicamente, ya que son muchas las que pueden ser adecuadas para los jugadores, según la necesidad. Eso no significa que uno tenga la camiseta puesta con algún chip o placa (en mi caso es el 3Dfx y la placa es la Monster3D de Diamond), pero eso te lo puedo contestar en la sección de correo, no dentro de la revista, que tiene que ser más pluralista y abierta. Espero que entiendas.

4) Sí, van a seguir siendo un estándar por bastante tiempo. De todas maneras las principales compañías ya están hablando de chips de "segunda generación", como en el caso del Voodoo2. Esto no significa que la placa que compres hoy se ponga obsoleta, porque mientras los juegos sean compatibles con Direct3D o Open-GL, los vas a poder jugar tranquilamente.

5) No se si vale la pena, pero quedate tranquilo que en algún momento lo vas a tener que comprar.

6) La revista se va a agrandar de a poco, pero no creemos que de tamaño, sino en cantidad de páginas. Esperamos que esto satisfaga a todos por igual.

7) Mirá, yo te diría que cuando veas que, aún teniendo una placa 3D, la velocidad de los juegos no sea muy buena. Eso te va a dar la pauta de cambiar el procesador por lo menos.

PLACAS 3D

Les escribo para felicitarlos ya que me volvieron a sorprender con su segundo número. No duden en que van a tener el éxito que se merecen ni por un momento y recuerden que a nosotros, los lectores, nos fascinan las cosas BIEN HECHAS e INDEPENDIENTES (un review no puede depender de un patrocinador).

Tengo muchas ganas de expresarme con respecto a las placas 3D ya que conozco bastante del tema (probé varias y leo mucho en el WEB y revistas importadas). No dudo en absoluto de la superioridad de 3DFX en cuanto a presencia en el mercado de juegos, y su excelente performance como calidad visual. Sin embargo difiero con Uds. en algunos aspectos como presentarla subliminalmente como la única opción para un gamer. Muchos de los juegos que prometen soporte 3DFX son en realidad D3D lo que permite que cualquier poseedeor de una aceleradora los use (patch XW vs. TIE F., el patch prometido para el D. Keeper era D3D y no Glide como UDs. comentan, el TUROK es en realidad D3D y le pagan a Acclaim para poner el logo, y asi muchos más). Cuando le recomiendan al lector comprar por $200 una Mystique, Se olvidaron que puede conseguir una Stealth II con un Rendition V2100 por la misma plata? Hoy en dia hay aceleradoras de tercera generación con velocidades similares a la del Voodoo por la misma plata y que además ofrecen 2D, aceleración el ventana, Video, Salida de TV. Como J. Carmack dijo: "olvídense de correr el editor de Quake 2 con una 3DFX, van anecesitar un V2200 con 8MB o un Riva 128 AGP, creo que hoy en día la mejor opción es un V2200 con 8MB ya que tiene mejor performance y más efectos que el Voodoo".

Espero que hagan reviews de otras placas como lo hicieron con la Monster y sean un poquito más objetivo al respecto (juro que va con onda).

Mucha suerte y espero ansioso el próximo número!

PD.: En las cartas de lectores podrían publicar el E-MAIL para que gente con el mismo interés o con algun comentario les escriba.

Diego
Vía Internet

Mirá Diego, nosotros también estamos muy entusiasmados con la nueva placa de Diamond, la Viper 330, que probamos corriendo en su versión AGP y es impresionante la perfomance que tiene, en algunos casos superior a la Voodoo, pero no hay duda que lo importante es tener en este momento cualquier placa 3D dedicada (si queremos la mayor velocidad) o una combinación 2D-3D (si lo que buscamos es mejorar el presupuesto y no somos tan enfermos de la perfomance) que incluya un chip 3Dfx, tanto el Graphics como el Rush.

El review de la Monster 3D fue sólo el ejemplo de cualquier placa que tenga estos chips. Elegimos la placa de Diamond porque fue una de las primeras en salir a la venta y todavía sigue siendo una de las mejores.

Además no tenés que olvidarte que el chip Voodoo Graphics soporta tanto los juegos en Direct3D como los que corren bajo OpenGl o Glide, así que cubre un mayor espectro de posiblidades.

De todas maneras podés no estar de acuerdo con nosotros, por eso publicamos tu carta, porque entendemos que tiene que haber lugar para que todos opinen.

PLACAS 3D II

Antes que nada quiero decirles que la revista es de las mejores que he leído y encima en nuestro idioma y con información actualizada.

Me entere de ustedes gracias a que un amigo mío me la mostró, se la rapté por unos días, pero al saber que se la tendría que devolver fuí corriendo a buscarla en el primer quiosco que encontré.

La segunda entrega me gusto mucho más que la primera, pero les voy a ser sincero y la nota del informe especial de las placas 3D no fue lo que esperaba, ya sé que en la tercera entrega nos darán las demás.

Lo que ocurre es que yo me deseo comprar una placa de video de 4 megas pero que soporte 3D (pero si y solo si contiene el chipset voodoo o sea el 3DFX). Me han hablado de la numbrer nine o algo así, también he oído de la hercules pero no tengo mucha información sobre las mismas. ¿Ustedes cual me recomiendan? Ya sé que la Monster 3D es un fierro pero solo me queda un slot PCI libre ya que tengo una controladora SCSI, la placa de red y la placa de video.

¿Me podrían decir además que diferencias hay

entre la MAXI GAMER y la DIAMOND MONSTER 3D ya que parecen iguales?

¿Es cierto que la MATROX MILENIUM II es mejor que la VIDEO BLASTER? Para mí sí, pero tengo un amigo que se ha comprado la VIDEO BLASTER, que no me cree. Por favor ustedes nos podrían sacar de la duda...

Desde ya muchas gracias, sigan así y EXITOS.

Germán Gustavo Bollmann
Vía Internet

Para vos la solución sería una placa que contenga 2D y 3D simultáneamente con un chip 3Dfx, como la Adrenaline Rush 3D. (ojo que tiene el chip Voodoo Rush, y algunas cosas por ahí no andan 10 puntos). La Maxi Gamer y la Diamond Monster 3D son prácticamente iguales. No hay diferencias visibles. Lamentablemente por ahora no hemos recibido una Maxi Gamer para poder testearla, pero parece muy buena.

BIEN ENCAMINADOS

Realmente hacen la mejor revista Argentina de Juegos.

Desde hace varios años (Desde la K64) que compro revistas de juegos. Mis comienzos con los juegos van desde el Atari 2600, pasando por el ColecoVision, la C64 y mi primera computadora fue la MSX (Sin saber yo que el imperio Microsoft ya entraba en mi casa).

Después pase a la XT, más tarde la 386, 486dx4 y por fin el Pentium. Gracias a la Monster, no fue necesario (por ahora) actualizarlo. Toda esta "trayectoria" lleva ya unos 12 (ahora tengo 23) y compré muchas revistas. Como la mayoría, nos inclinamos a las españolas, ya que las nacionales dejaban mucho que desear.

Ahora parece que estan bien encaminados. Muchas novedades, buenas notas, buenas fotos, un correo con feedback y muchas espectativas.

Ya pueden contarme como uno de sus lectores y mis amigos del BBS también empezaron a comprarla. Esperemos dure mucho tiempo y reemplaze a las otras revistas que compro aún (Españolas y de USA)

Quería aprovechar para consultarles si saben una fecha estimada de la salida del PATCH D3D para el Daytona USA Deluxe, que se promociona en la web, pero aún no se sabe nada.

Como ya lo han hicieron varios lectores, muchos nos ponemos a su disposición para escribir notas. Pueden visitar la revista ARkADIA en Internet en:

lobby.internetoffice.com/arkadia, donde encontraran un proyecto que tenía con amigos, que después de varios números en formato Neobook se trasladó a la Inet. Escribía allí las notas de Rol y Estrategia, como el diseño de los gráficos. Tiene data vieja, porque no la continuamos, pero bien vale la referencia.

Mucha suerte y sigan así; ya estan cerca de ser LA revista de Juegos PC.

Demian Sanchez
El Palomar -Vía Internet

Sega está debiendo un par de patches para varios juegos, como el Daytona y el Virtua Cop 2, pero al momento de cerrar esta edición no teníamos novedades. Yo de todas maneras te recomiendo que de vez en cuando te pegues una vuelta por www.sega.com para ver si se decidieron y dejan los patches para que podamos disfrutar estos juegos como se merecen.

SUBSCRIPCIONES Y NUMEROS ATRASADOS

Hola: Muy buena revista. Compré el Número 2 y me pareció excelente. Quisiera saber como hago para conseguir el número 1. También quisiera saber si tienen servicio de suscripción. Me intereso mucho la revista. Hace rato que no había acá, en nuestro país una revista dedicada exclusivamente a juegos. Desde ya me gustaría poder colaborar con lo que pueda en su revista. Me encantan los juegos de PC. Tengo para ofrecerles los "cheat codes" del BLOOD y las soluciones de todos los niveles. Me gustaría trabajar en su revista, mejor dicho colaborar "ad honorem". Desde ya agradeciendo su atención, y esperando su rápida respuesta.

Rafael Rocchia
Vía Internet

a) Los ejemplares atrasados los vas a poder conseguir en la Editorial, al precio de tapa, en la calle Bolivar 187 5°D. El teléfono es 331-3207, si querés llamar para confirmar si hay disponibles.

b) No tenemos servicio de subscripción.

c) Todos los cheats codes que nos quieras envíar vía Email van a ser bienvenidos, asi que mande nomás.

XTREME PC TRAE DOLOR DE CUELLO

¡Excelente portada! Esperaba con ansiedad el segundo número, pero ha surgido un problema: Uds. tienen la culpa de mi dolor en el cuello porque una vez que me pongo a leer la revista no paro hasta la última letra. Mis más sinceras Felicitaciones! La calidad de la revista es asombrosa.

Quisiera hacerles dos pedidos:

1 - Podrían explicar en criollo los significados de las características de las placas 3D (por ej: modulación de texturas, corrección de perspectiva en el mapeo de las texturas, Z buffering, mapeado MIP del nivel de detalles, filtro de texturas avanzado, bilinear, anti-aliasing, sombreado Goraud, efectos alfa por pixel, etc).

2 - Este es una idea más que un pedido:

Que les parece la inclusión en futuros ejemplares de un Curso o Ayuda para la creación de niveles de Quake.

Gracias mil...

Mariano Fontana
Capital - Vía Internet

Gracias por tus votos para el ranking de juegos, ya están incluídos para el número 3. Los significados de todos los términos que mencionás aparecen en la nota de la Diamond Monster 3D en el número 1. La idea ya está planteada. Tendríamos que ver que respuesta tiene entre la gente para poder hacer una sección con eso. A mi particularmente me parece muy buena, si le agregamos lugares en internet para bajar niveles para deathmatch o jugar solo, conversiones, bots, etc.

EN EUROPA NO SE CONSIGUE

Hola gente de XTREME PC:

Esta es la primera carta que escribo a una revista de juegos para PC, y les aseguro que soy un fanático de los videojuegos desde los 10 años (tengo 19 años). El motivo de mi carta es hacerles saber que la revista es de lo mejor que he visto, incluso supera a muchas revistas europeas que ya llevan unos cuantos años en el tema, cuando la ví en el kiosco me dije: ¡Otra más! Pero cuando empecé a hojearla me di cuenta de que habían echo un buen trabajo: Las fotos son excelentes. La diagramación muy buena. Los juegos comentados y analizados son los de mayor interés (no me saltee ni una página). La sección Hardware me pareció totalmente acertada porque hay cientos de accesorios para mejorar nuestros juegos y la manera que jugamos, que la mayoría no conocemos. La sección trucos es muy completa. ¿Cosas para mejorar?...por ser el primer número y por el precio...¡Ninguna!

Antes de irme van unas preguntas:

1) ¿Qué precio tiene el joystick Sidewinder 3D Pro Force Feedback, hay algún simulador de vuelo militar en el mercado argentino que aproveche sus funciones?

2) En la exposición de Computación 97 realizada en la rural me compré los juegos Diablo y Tomb Raider, preguntas: a) ¿Los trucos del Diablo que publicaron son sólo para la modalidad Multiplayer? ¿Hay trucos para un solo jugador? b) En el Tomb Raider, ¿Hay algún otro truco que no sea el de pasar de nivel o el de todas las armas con todas sus municiones?

3) ¿Qué precio tiene o tendrá una placa madre con el chipset AGP 440LX con un procesador Intel Pentium II de 233 MHz, y qué tipo de ranuras de expansión traen?

4) En el Panthasmagoria 2 después de curiosear en la oficina del jefe me encerraron en el manicomio y no se me ocurre como salir. ¿Se puede?

Me despido y les deseo mucha suerte con la revista.

Carlos Alberto Fritz
Montecarlo - Misiones

1) El precio oscila entre los 220 y 270 pesos, según el lugar y los programas que incluya el paquete. La versión más económica no incluye el Shadows of the Empire. Por lo que sabemos el Flight Simulator '98 aprovecha el Force Feedback.

2) Los trucos son sólo para single player, en Multiplayer casi ningún juego te permite hacer trampa.

3) El mother 440LX con AGP está más o menos $330 y el procesador Pentium II de 233 MHz alrededor de $670. El mother trae 1 slot AGP, 3 PCI y 2 ISA. (Esto puede variar según el modelo).

4) - Hablá con la enfermera.

- Clickeá en Curtis, y después clickeá en la hebilla para intentar escapar.

- Distraé a la enfermera pateando la bola verde que los pacientes hacen rodar.

- En medio de la confusión, clickeá en Curtis, y después clickeá en la hebilla para liberarlo.

- Clickeá en la puerta del hall para escapar.

VERSIONES OEM

Hola de nuevo, amigos de XTREME PC ! ! !

Bueno, que más decir, de repetir que la revista es muy buena y completa en todos los aspectos. Y como dije antes, las segundas partes son siempre mejores que la primera y las terceras son siempre

mejor segundas y... bueno, se darán cuenta que podría seguir escribiendo toda la vida (no sería mala idea, se lo merecen).

Les escribo por segunda y agradeciendo la publicación del e-mail que les envié, aclarando todas mis dudas y esperando el tercer número para leer la nota sobre los monitores y poder tomar una decisión.

Por favor, específicamente podrían decirme en que dirección de Internet podría encontrar esos juegos para agregarle al M.A.M.E. y donde podría también encontrar otras versiones más recientes (yo tengo la versión 3.40 del año 1997). Lo mismo digo de decirme en donde encuentro el programa Scitech Display Doctor (o UNIBVE). La empresa que trabajo me facilita tener e-mail (por eso llego a Uds. de ésta manera) pero no tengo Internet a mi alcance, más que ir a un CyberCafé.

El truco publicado del MOTOR RACER me cayó como del cielo, y les estoy muy agradecido porque justo lo iba a borrar del rígido y me estaba resultando un poco repetitivo.

Aquí les dejo algunas preguntas para entretenerlos :

1. ¿Las versiones OEM de los CD-ROM son legales? ¿En tal caso todos los juegos tiene dicha versión? ¿Hay algún lugar de público conocimiento donde se dediquen a la venta de dichas versiones?

2. ¿El juego DIABLO se puede catalogar como un RPG? (Espero que en algún número posterior publiquen algunos trucos de dicho juego).

3. ¿Los juegos que califican ya salieron o son próximas apariciones?

Felicitándolos de nuevos por su segunda aparición.

Saludos.

Nestor Gerardini de Colegiales
Vía Internet

Vamos por partes Néstor:

1) Las versiones OEM de los CD-ROM son legales, pero éstos CD se encuentran generalmente en paquetes que acompañan a hardware como placas de sonido o lectores de CD (en Estados Unidos se conocen como "Bundled Version"). Así que no es legal que se saquen de las cajas, y de todas maneras el 99% de los OEM que ves en los comercios ni siquiera son parte de los paquetes de hardware, sino que estan duplicados en China. Si tenés cualquier duda fijáte si tiene la etiqueta del CASDI.

2) Si señor, el Diablo es un RPG "light", y los trucos están publicados en el número 1 de XTREME PC, que si querés podes comprar en la Editorial.

3) Los juegos que calificamos ya están a la venta. En muchos casos vas a tener que esperar un poco para adquirilos en el país, pero la idea es que cuando aparezcan acá, vos ya sepas que comprar.

Con respecto al MAME, te dejo esta dirección que tiene de todo, tanto las versiones nuevas como los juegos actualizados:

www.davesclassics.com

QUAKEADICTO II

En primer lugar deseo felicitarlos pues su revista además de ser la primera en su género aquí en la Argentina, se encuentra al mismo nivel que las Europeas y muy pronto estoy seguro que llegará al nivel de las Americanas (PC Gamer, CGW, etc).

Tengo dos preguntas para hacerles:

1) Tengo una Pentium 200 con 32 Mb de RAM, Placa Trident 1Mb, Monster 3D. Con esta máquina estoy corriendo perfectamente juegos como el Quake o Jedi Knights, pero cuando me conecto vía Internet para jugar la computadora se pone extremadamente lenta, aún obteniendo conexiones de 28800 kbs y conectándome a servers locales como el de Clarín. ¿Por qué ocurre esto?

2) Conocen algún grupo de Internet Argentino o algún lugar para jugar algunos Deathmatchs de Quake? (¡Uds. podrían armarse su server para que nos conectemos todos !).

Muchas Gracias

Roberto
Vía Internet

1) Eso te ocurre por un fenómeno que es muy común cuando jugás en Internet a través de un módem de 28.800 o 33.600, y se llama LAG. Es una demora que hace que todos tus movimientos sean muy lentos, y da la impresión de que la máquina no te alcanzará. La solución sería tener un módem cable de los que están disponibles a través de Cablevisión o Multicanal.

2) Mirá, en el lugar que siempre hay gente es en Ciudad Digital. El número es 200.16.140.30

NO SE JUNTEN CON OTRA

¡¡¡Hola XTREME PC!!!

Me llamo Damián Hernández y tengo 15 años. ¡Felicitaciones! Son la mejor revista sobre juegos de computadora que hay en toda la argentina.

Espero que sigan así y no se junten con otra (como pcjuegos) que empezó muy bien y terminó con 20 páginas y llena de propagandas.

¡Igual no se desanimen y sigan asi!

¿Podrían organizar concursos de juegos multiplayer a través de internet? Como el Jedi Knight, duke o quake.

Desde ya muchas gracias y sigan para adelante!

P.D: Publiquen los emails de la gente que los manda, ¡así nos podemos comunicar entre nosotros!

magiusd@hotmail.com
Vía Internet

Quedáte tranquilo Damián que nosotros sabemos bien que es lo queremos hacer de esta revista, como sabemos que es lo que la gente quiere. Y no nos desanima, para nada, nos da más ganas de hacer cada vez mejor las cosas.

El asunto de Internet es algo que estamos hablando con varios providers, y veremos más adelante cual es el que nos puede dar un mejor servicio, para poder hacer algo así como lo que vos nos comentás.

Todas las personas que quieran que incluyamos su e-mail en el Correo de Lectores, por favor indíquenlo en su mensaje.

PLACAS 3D III

¡¡Hola!!

Los felicito por la revista, hoy compré la Nro 2 y me encantó, desearía conseguir la Nro 1 y saber a la vez que día sale al mercado para reservarla. Los molesto porque estoy por comprarme una placa sólo de 3D. Poseo una placa de video Svga de 128 bits, la ET6100 con captura de video y 4Mb de SGRAM.

1) ¿No se por que placa decidirme si la Monster3D o la Diamond Viper 330 AGP?

2) ¿Las dos tiene el chip 3Dfx?

3) ¿Espero para comprar una placa comprar el chip 3Dfx-2 o no vale la pena ahora?

4) ¿Funciona la Viper 330 AGP en un mother SOHO TX/512 con procesador 200MMX y slots PCI?

5) ¿Es la Viper 330 la ideal para los juegos tipo Quake 2,Longbow AH64D-2,Su-27 Flanker 2 o la Monster 3D?

Bueno no los molesto más, espero su respuesta. Chau, y gracias por la revista.

¡Ah!, me olvidaba Felices Fiestas y Feliz 1998 para todos.

PD: ¿Podría la revista tener más páginas y de un formato como la PCMagazine por ejemplo,aunque varíe el precio, es lógico?

Julio Quiroga
Vía Internet

1) Yo te recomiendo la Monster 3D.

2) No, sólo la Monster 3D tiene el chip de 3Dfx Voodoo Graphics. La Viper 330 AGP tiene el chip NVIDIA Riva 128.

3) Si te podés aguantar hasta Marzo o Abril de 1998 sin jugar a un juego que soporte 3Dfx (que son casi todos ultimamente), vale la pena esperar... Eso depende de vos.

4) No, AGP es una nueva norma. Para utilizar las placas con AGP vas a tener que comprar un mother que soporte el nuevo slot.

5) La placa ideal para esos juegos que nombrás es la Monster 3D, sin duda. La Viper no soporta GLQuake, así que no vas a poder usar el Quake.

¡Felices Fiestas para vos también y para todos los lectores del Correo!

El tema de las páginas lo estamos viendo...¿Ya les quedan chicas las 80 del número 2? Que cosa esta gente, no se conforman con nada...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@sicoar.com
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Aprovechamos este espacio para agradecerles una vez más que nos hayan acompañado en XTREME PC. Pero como podrán ver las sorpresas no se acaban aquí, para el mes que viene ya estamos preparando una nota especial del Tomb Raider 2, un juego realmente espectacular en el cual te revelaremos todos los detalles de esta nueva aventura de Lara Croft, así como también el preview de uno de los juegazos del 98: Starcraft, la nueva maravilla en tiempo real de Blizzard, los creadores de la saga Warcraft. Los saludamos desde este verdadero infierno de calor que es Buenos Aires como siempre analizando los últimos productos para brindarles la mejor información. Nos vemos en el número 4, el 6 de Febrero.

Previews

- Starcraft
- Sin
- Trespasser: Jurassic Park
- Sentinel Returns
- Starship Troopers
- Diablo 2
- Y todo lo que se avecina...



Starcraft

Reviews

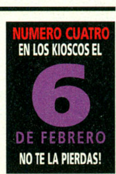
- Myth: The Fallen Lords
- Hellfire
- Flight Unlimited II
- Worms 2
- Wing Commander: Prophecy
- Jet Moto
- Heavy Gear
- Y los últimos lanzamientos...

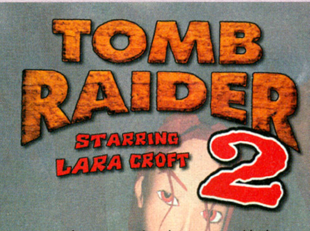


Wing Commander: Prophecy

Además...

- Hardware: Cómo comprar la PC que necesitás
- News
- Correo de Lectores
- Nueva sección fija: Emuladores
- Soluciones: La primera parte del Curse of Monkey Island y todos los códigos del Quake 2, ¡y mucho más!...





Lara Croft parece condenada a pasar su vida de aventura en aventura. Luego del periplo de la primera parte, no tiene mejor ocurrencia que ir tras la daga de Xian, a la que las leyendas atribuyen un inmenso poder (supuestamente quien se la clave en su pecho obtendría la fuerza de un dragón). En esta nueva entrega los enemigos y obstáculos a sortear no serán pocos, pero las mejoras a la interface y los nuevos movimientos de Lara hacen de este juego un placer para todos los sentidos.



